Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, listopad 1994

TOP SECRET

cena 18.000

32

11



15.000.000.000 stron

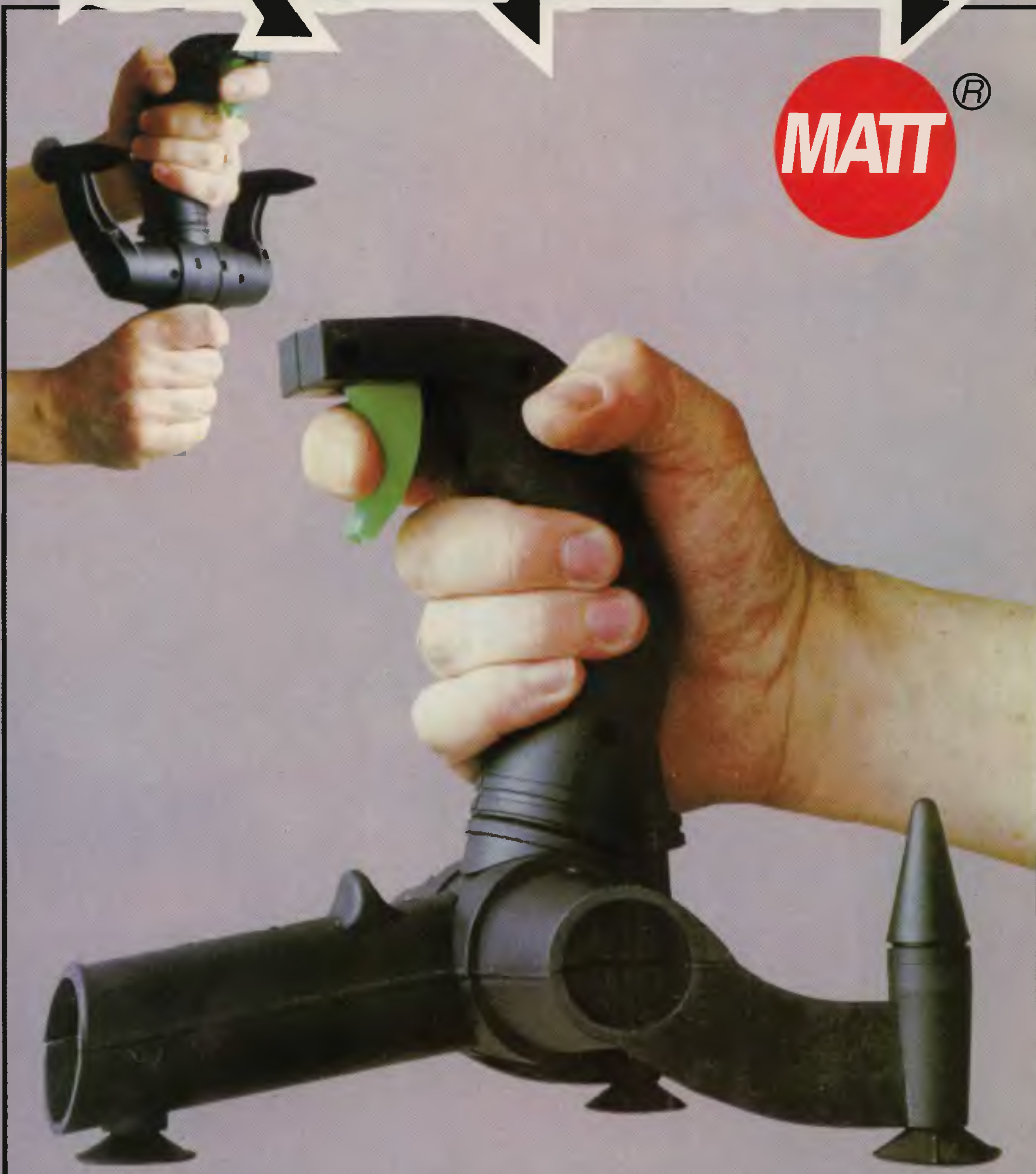
na piętnastomiliardolecie Wszechświata

Colonization

QUARANTINE

Franko

skorpion



MATT®

Przedsiębiorstwo Techniczno - Handlowe MATT

90-302 Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 36 59 24, fax (0-42) 36 84 33, tlx 885770 matt pl.

OFERUJE

- joysticki SKORPION ● joysticki MATT (standardowe i z autofire'm) ● testery do joysticków
- interface'y NINTENDO (zastosowanie joysticka stykowego do gry NINTENDO)
- interface'y IBM (zastosowanie joysticka stykowego do komputerów typu IBM)
- przedłużacze do joysticków (2 - 6m) ● przedłużacze do joysticków i myszy (0,1 - 2m)
- przedłużacze do pistoletu NINTENDO i joysticka IBM (2m)
- pokrywy na klawiatury ● naklejki na dyskietki ● inne akcesoria komputerowe

Hurtowniom atrakcyjne formy współpracy

Scanned by Yargie 2004
for CcOnline



menu

REDAKCJA:
Warszawa 00-687, ul. Wspólna 61
tel. (0-2) 621-12-05
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPOŁPRACUJĄ:
Marcin Baryłka, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa (0-2) 617-50-70
Dział reklamy: (0-2) 617-50-70
DTP: Studio 3M s.c. ☎ 24-95-43
Druk: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. S. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130 000 egz.
Dyżur Redakcyjny – czwartek 15–18.
BBS: 24h, +48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-1195-139-11**

GRA		SCREEN
1942	PC	50
Alien Legecy	PC	17
Benehee	Amige 1280	33
Bettle Bugs	PC	17
Breakthrn	PC	22
Ceelne Girle Videe Peker	PC	28
Chempienship 3B Sneeker	C94	38
Celenizatien	PC	20
Cever Girle Strip Peker	PC	28
Criticel Path	PC	24
Biscer	Amige	20
Drecule	PC	B
Franke	Amiga	20
Icarue	PC	26
Kajke i Kekanz	PC	12
Lerd of the Reelm	PC	18
Meddeg 2 – Tke Lesl Geld	PC	24
Pierre le Ckef	Amige	30
Quarantine	PC	18
Rebin Heed	C94	27
Rebinson Requiem	PC	B
Skunny in tke Wild Weet	PC	28
Sky Reeds	PC	25
Space 3imuletor	PC	10
Subwer 2060	PC	14
Traner	C94	31
Whe Stml Johnny Rack	PC	24
Werld Champiunskip Squnak	C94	20

Helloween w Polsce?

Nieoczekiwanym zrządzeniem losu redakcja nasza nie otrzymała w tym roku Nagrody Nobla. Mimo, iż byliśmy zdecydowanym faworytem jury postanowiło przyznać tym razem nagrodę z teorii gier, co skutecznie pogrzebało nasze szanse. Z praktyki gier byliśmy bowiem absolutnym pewniakiem. Miejmy nadzieję, że szanowne jury zreflektuje się za rok.

Przechodząc do polityki nieco mniejszego kalibru trzeba zauważyć nieśmiałą forpocztę przedniej straży nadchodzącej awangardy okresu świątecznego. Objawia się to wzmożonym ruchem na giełdach komputerowych oraz bogatszą niż zwykle ofertą rodzimych dystrybutorów legalnego softu (por. strona 6). Jeśli wszystkie ich zapowiedzi zostaną zrealizowane, będzie w co grać aż do następnego ECTS-u.

Na naszym redakcyjnym podwórku tymczasem, jak zwykle, praca wre. Nie dlatego zresztą, że ktokolwiek ma kiedykolwiek jakąkolwiek potrzebę robienia czegokolwiek, ale musimy udawać że pracujemy, by mogli udawać, że nam za to płacą. Taka konwencja.

Emil został ostatnio skazany na pójście po rozum do głowy. Jako człowiek światowy, a może nawet światły, wybrał Uniwersytet. Wyrok jest wykonywany zaocznie. Alex z Gawronem zaczęli wytężone prace na dyskietką shareware. Dotychczasowy podział obowiązków zakładał, iż Alex pracuje, a Gawron się natęża. Alex uważa, że w ten sposób każdy robi to, co umie najlepiej. Nie wszyscy jednak podzielają to zdanie. Wszyscy (acz nieoficjalnie) zgadzają się natomiast z Alexem w kwestii zrobienia kącika Jest Erotycznie, co zaproponował jeden z Czytelników. Dobrochna z nudów zaczęła robić kalendarz na przyszły rok. Wszyscy czekają czy w niego walnie. Jeśli Naczelny dopuści owoce jej pracy (rako) twórczej będą do obejrzenia w kolejnym numerze TS.

Za podsumowanie sytuacji ogólnej niech posłuży sentencja zaczerpnięta z jednej z najmądrzejszych książek na naszym globie, która brzmi: "Płynie rzeka Heraklita, a ludzie moczą w niej nogi".

Parafowali uroczyście w święto Helloween, u nas nie obchodzone, ale wolne od pracy Emilus i Sir Haszak (wszyscy na nagrobkach)

co nowego?

W poprzednim numerze Sir Haszak podał pierwszą część zapowiedzi gier jakie mają się ukazać. W tym numerze na moje barki spadło podanie drugiej części. Lista jest długa, a nawet ciężka, czyli powinienem już zaczynać. I tak firma:

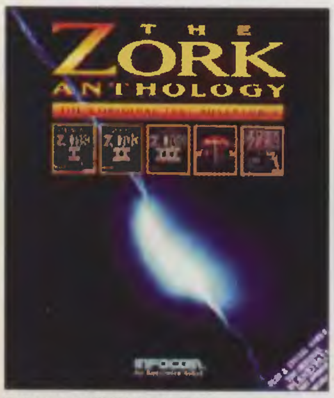
ACTIVISION

Zapowiedziała, a na targach pokazała gralną wersję filmu LAWNMOWER MAN (po polsku: Kosiarz Umysłów). Gra jest kontynuacją akcji filmowej. Gracz będzie miał



LAWNMOWER MAN

możliwość pojedynkowania się w przestrzeni wirtualnej, rozwiązywać zagadki umysłowe, przedstawione w formie układanek i łamigłówek. Mówiąc krótko: mnóstwo różnorodnej rozrywki. Grafika fantastyczna - widziałem (wychodzi na: PC CD-ROM, SEGA w ostatnim kwartale 1994). Na początku



ZORK ANTHOLOGY

października firma ACTIVISION wydała pakiet CD (na PC i Macintosha) pt. ZORK ANTHOLOGY. Zawiera on pięć gier z serii



MECH WARRIOR II THE CLANS

ZORK-ów - coś dla smakoszy przygodówek. Kolejny produkt, który już powinien być na rynku: Mechwarrior II: The Clans (PC, SNES). Jest to gra jedyna w swoim rodzaju, walczysz robotem bojowym, po zęby uzbrojonym we wszelkiego rodzaju bronie (rakiety, lasery i inne), całość przedstawiona w grafice 3D - coś wspaniałego.

ELITE

Wyścigi samochodów terenowych, to pierwsze co proponuje nam ta firma. Gra pt. POWERSLIDE dostarczy miłośnikom szybkich samochodów wrażeń już w listopadzie (PC, PC CD-ROM, 3DO, SNES). Grafika 3D, dobra



VIRTUOSO

oprawa muzyczna, różne "bryki", ot, szarpanina na torze. Na koniec listopada, coś dla miłośników muzyki rockowej. W grze VIRTUOSO, będziemy mogli wcielić się w gwiazdę rock - ową 21 wieku, gdzie rock'n'roll i przestrzeń virtualna to ucieczki od posępnej szarej codzienności. VIRTUOSO zostanie wydany na PC CD-ROM oraz 3DO, tak więc będzie obdarzony realistyczną grafiką 3D, no i wspaniałą rockową muzyką.

DISNEY SOFTWARE

Filmowy sukces THE LION KING zaowocował wydaniem gry



THE LION KING

pod tym samym tytułem. Na razie tylko na SNES i SEGA, ale wkrótce i na PC. Będzie to kolorowa



GARGOYLES

platformówka, ale mająca w sobie wiele uroku - szczególnie polecam młodszym graczom (wchodzi na rynek w listopadzie). Na jesień 1995 roku zapowiedziana została gra GARGOYLES. Ma to być hit sezonu, jedyna w swoim rodzaju orgia wspaniałych animacji z niesamowicie barwną grafiką - pożyjemy zobaczymy.

GREMLIN INTERACTIVE

To już 10 lat prosperowania firmy Gremlin! Oprócz tego, że rozwinęli się do rozmiarów olbrzymie-



JUNGLE STRIKE

go koncernu, należy dodać, że została zmieniona nazwa na GREMLIN INTERACTIVE LIMITED (dawniej Gremlin Graphics Soft.) oraz zmieniony znak firmowy. Mimo okrągłej rocznicy nie spoczęli na laurach i wygląda na to, że zabrali się do pracy z jeszcze większym zapałem. W październiku



TOP GEAR 2

wyszła już trzecia część PREMIER MANAGERA (Amiga 500/600/1200 oraz PC). W listopadzie ukaże się kontynuacja Desert Strike'a, pt. JUNGLE STRIKE (PC, PC CD-ROM). Wtedy też będzie dostępna szalona gra wyścigowa TOP GEAR 2 (wszystkie Amigi). Na koniec roku szykowana jest gra SLIPSTREAM będąca przeniesieniem tradycyjnych wyścigów samochodowych, w przyszłość (2015 rok). Mało tego wyścigi te odbywają się w powietrzu, a naszymi bolidami są latające cudactwa (PC, PC CD-ROM).

CODEMASTERS

Dla miłośników wyścigów małymi żelaźniakami, "mistrzowie ko-



MICROMACHINES 2

TARGI!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!



PSYCHO PINBALL

du" przygotowali na listopad MICROMACHINES 2, jest lepsze, szybsze, a do tego wychodzi na PC, Amigi i konsolę SEGA. Pinballe to specjalność 21st Century, ale i Codemasters spróbowali swych umiejętności w tej dziedzinie i tak na przełomie października i listopada pojawi się PSYCHO PINBALL, klasyczna gra tego typu.

MANIC MEDIA

Wykorzystanie techniki reprezentacji grafiki jak w DOOM-ie coraz częściej pojawia się w nowych grach. Tym razem w grze SUPERKARTS wyścigi gokartów, wspaniałe widoki, rzuty z różnych kamer, realistyczne dźwięki, szał widowni. Wszystko to na PC już od października.

21st CENTURY ENTERTAINMENT

PINBALL ILLUSIONS to pierwsze co "dwudziesty pierwszy wiek" nam zaproponował na listopad (PC, PC CD-ROM, CD32, Amiga) - nowe stoły, możliwość kilku bil jeżdżących na raz po stole, ot kolejny pinball. PINBALL WORLD to rzecz dziwna. Ma to być stół zajmujący 7 metrów kwadratowych, gdzie będą różne flippery, układanki, no i tony zabawy, ale o tym czy będzie pięknie dowiemy się w kwietniu 1995 roku (PC CD-ROM). W maju następnego roku na PC CD-ROM zostanie wydana gra przygodowa zajmująca, błahostka, 1 Gigabajt danych (sic!). W grze wcielimy się w Tima Machina, dziennikarza przyszłości, który szuka związku pomiędzy kilkoma szczególnie brutalnymi morderstwami. Szalona platformówka pt. MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE o młodym dostawcy pizzy Marvinie, któremu źli obcy zrabowali olbrzymi kawał ciasta z serem (październik 1994, CD32 i Amiga). CECIL AND HIS CHOPPER to zręcznościowa łamigłówka, w której nasz bohater Cecil będzie musiał się zmagać z przeciwnościami, jakimi? O tym dowiedzą się w marcu posiadacze PC CD-ROM i CD32.

NOVA LOGIC

Firma znana i lubiana, to ona była twórcą COMANCHE'A. Teraz szykuje kolejny hit, grę rozgrywaną w realiach cyberpunkowej powieści pana Waltera Johna Williamsa. Jej tytuł to: HARDWIRED,



HARDWIRED

ukaże się w następnym roku na PC CD-ROM. Ma być tym czymś, co upewni wahających się, że CD-ROM to konieczność w dziedzinie gier. Jakby tego było mało, już pod koniec września wyszła, długo oczekiwana, gra podobna w stylu do osławionego COMANCHE'A ARMOURED FIST. Wydana została w dwóch wersjach: dyskietkowej i kompaktowej - obie na PeCeta. Oprócz tych dwóch



ARMOURED FIST

zapowiedzi firma przypomniała niepokornym programistom (tak do Ciebie mówię Naczelny), że od 1993 roku posiada patent na tzw. VOXEL SPACE, czyli sposób w jaki budują przestrzeń trójwymiarową na komputerze - tak jak w COMANCHE'A.

MINDSCAPE

Czy RPG znowu wrócą w łaski producentów gier (mam ciągle nadzieję)? Chyba pierwszą oznaką jest właśnie wprowadzona do sprzedaż, gra DRAGON LORE (PC CD-ROM) będąca dobrym



DRAGON LORE

przykładem na wykorzystanie, nareszcie, kompaktu. Mnóstwo grafiki, muzyki, rozmowy z każdym napotkanym wędrowcem, to rzeczy, jakich oczekuje się po dobrym komputerowym role-playu. USS TICONDEROGA (grudzień na PC CD-ROM) to produkt z pogranicza strategii, symulacji, role-playa i dobrej akcji. Wcielamy się w rolę kapitana krążownika amerykańskiego klasy Ticonderoga i teraz zaczyna się cała zabawa w bitwę morską. Wykorzystano klasyczną grafikę 3D, połączoną ze zwykłymi bitmapami - wygląda ładnie. W kolejnej zapowiedzi MINDSCAPE'ÓW nadchodzi gra METAL MARINES. Akcja gry jest prosta: Generał Federacji Planet Zjednoczonych dokonał małego puczu i objął władzę niemalże dyktator-

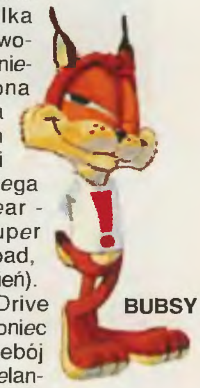


USS TICONDEROGA

ką nad matką Ziemią. Wolni ludzie zamieszkujący kolonie na innych planetach sprzeciwiają się groźnemu dyktatorowi i ruszają odzyskać wolność Ziemi. Oczywiście wśród nich jesteś Ty. Świetna strategia, różnorodne misje (PC/Windows w grudniu). Zapowiedzianych zostało jeszcze kilkanaście gier, ale najważniejszą z nich jest TOTAL DISTORATION będąca, jak reklamują przedstawiciele firmy, grą przygodową nowego rodzaju. Mamy poruszać się po olbrzymim, wyrenderowanym, trójwymiarowym świecie; postacie spotykane żyją własnym życiem; my jesteśmy producentem teledysków, który zamierza odnaleźć natchnienie w innym wymiarze. Tam też się teleportuje i... cóż w listopadzie na PC CD-ROM oraz MACINTOSHU z CD-ROM.

ACCOLADE

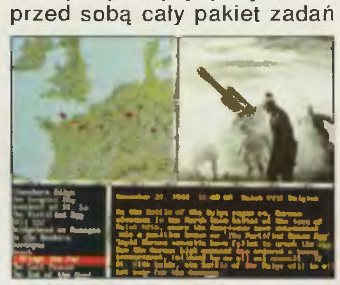
Panowie z tej firmy wydają więcej gier na konsole niż na komputery. W związku z tym podam kilka konsolowych nowości. BUBSY II to niesamowicie szalona gra platformowa z Bubsym - kocim futrzakiem - w roli głównej (Sega Mega Drive, Game Gear - październik, Super Nintendo - listopad, Gameboy - grudzień). Na Sega Mega Drive szykuje się pod koniec października przebój przygodowo - strzelankowy: ZERO TOLERANCE. Czas na coś z wyścigów, tym razem motocyklowych CYCLEMANIA (październik, PC CD-ROM). Wykonane kamerą i przeniesione na komputer na krążku CD, trasy pozwolą Ci się wczuć w prawdziwą atmosferę wyścigów motocyklowych - prawdziwa jazda bez trzymanki!



BUBSY II

U.S. GOLD

Teraz czas na kolejnego potentata gier. Cały wachlarz tytułów, jaki zaproponowali na targach niestety zająłby całą stronę, ta więc opiszę tylko najlepsze. HAMMER OF THE GODS to RPG oparta na wierzeniach wikingów. Nasz bohater jest prawą ręką Odyna i ma przed sobą cały pakiet zadań



IRON CROSS

trudnych i żmudnych do rozwiązania (rok 1995. PC). Właśnie pojawiła się wersja CD gry WORLD OF XEEN, na komputery PC i MACINTOSH. Po perypetiach w piątej części Might & Magic, gracze z zapałem oczekiwali kolejnej. Pojawiły się nawet ploty, że



UNDER A KILLING MOON

co nowego? TARGi!!!!!!!!!!!!

będzie to wyłącznie wersja CD i zajmować będzie ponad 500 MB - na razie były to tylko ploty. Ale



SPECTRE VR

zamiast szóstej części zostanie wydana gra HEROES OF MIGHT & MAGIC, w której będziemy odgrywać rolę jednego z władców, który konkurując na arenie polityczno - gospodarczej musi zawładnąć całą krainą (początek 1995, PC). Strategie to coś dla Haszaka, już jest dostępna wersja dyskietkowa, a wkrótce będzie compactowa gry IRON CROSS.

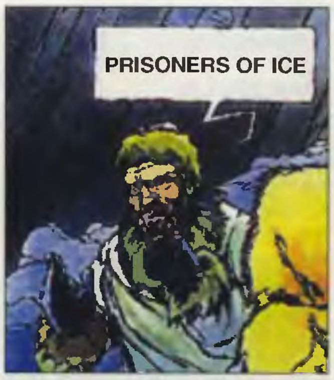


ZEPHYR

Akcja rozgrywa się na polach Europy ogarniętej pożogą II wojny światowej, gdzie możemy rozgrywać około 12 historycznych scenariuszy wojennych - do wyboru mamy dowodzenie Niemcami jak i Aliantami, jest o co mózg zahaczyć (PC, PC CD-ROM). UNDER A KILLING MOON to, jak reklamują się U. S. Goldy, film interakcyjny z prawdziwego zdarzenia (PC CD-ROM). Jesteśmy prywatnym detektywem i musimy odpowiedzieć kilka na niecierpiących zwłoki pytań, jakie zadał nam nasz klient - lekko zarumieniony thriller. Kolejna gra to wyścigi samochodowe POWER DRIVE (Amigi, PC), ładnie zrobione coś na kształt mikromaszynek w połączeniu ze skid marksami - całkiem przyzwoite. A teraz trzy symulatory walk powietrznych przyszłości (coś na kształt X-WINGA): DELTA V, SPECTRE VR oraz ZEPHYR. Jakość doskonała dorównująca poziomem grom wydanym na automaty. Będą dostępne na PC, PC CD-ROM, MACINTOSHA zwykłego i z CD-ROM-em.

INFOGRAMES

Z nazwą firmy kojarzy się nieodparcie seria gier nazwanych popularnie "elotnami". Nikogo chyba nie zdziwi, że pod koniec tego roku pojawi się trzecia już część ALONE IN THE DARK (PC, PC CD-ROM). Wraz z nią pojawi się też przyjemny adventure PRISO-



NERS OF ICE. Obie gry mają ze sobą przynajmniej dwie cechy wspólne: scenariusze oparte na świecie Lovecraftowskim, oba scenariusze gier będą przeniesione na komiksy, wspaniale ilustrowane, reprezentujące wysoki poziom komiksu europejskiego (wydają Francuzi - brawo!). Na konsole (Game Boy, SNES), także na koniec roku wydane zostaną gry THE SMURFS i ASTERIX, będące miłymi dla oka i ucha platformówkami.

TEAM 17

Jedyną nowością, o której jeszcze nie wspominaliśmy na łamach TS jest przygodówka pt. KING OF THIEVES (Amigi, CD32, PC, PC CD-ROM przełom roku 1994 i 1995). Zostajesz rzucony do średniowiecznej Anglii, gdzie legendy



KING OF THIEVES

przechodzą w prawdę, a w jednej z nich tytułowy król złodziei może ukraść Ci wszystko - nawet tę grę.

EMPIRE SOFTWARE

CAMPAIGN (PC CD-ROM) już był wydany, oj bardzo dawno, teraz ukaże się wersja CD zawierająca więcej grafiki, "digiti-



CYBER JUDAS

zowanych" wstawek filmowych, gotowe scenariusze, mapy. Krótko mówiąc, będzie gdzie armatę oprzeć. CYBERJUDAS to przygodówka osadzona w realiach świata CyberPunk. Jako prezydent musisz odnaleźć i zlikwidować jakiegoś ktosia, który mąci na świecie, aby doprowadzić do zagłady świata (PC CD-ROM pod koniec 1994 roku). CYBER SPACE jak sama nazwa wskazuje jest grą z tegoż samego gatunku co CYBERJUDAS z tą różnicą, że "przestrzeń" jest role-playem. Nasz bohater będzie podróżował po przestrzeni wirtualnej rozwiązując bolączki dnia codziennego takie jak rozróby zorganizowanych grup punko



DAWN PATROL

wych. AMERICAN CIVIL WAR to perypetie strategiczne głównodowodzących obu stron wojny w stanach w latach 1861 - 1865. Wspaniałe plenery tamtych czasów, możliwość gry przez modem, wybór strony sterowanej, grafika 3D - szykuje się coś dobrego. Na koniec symulator lotu, tym razem z czasów I wojny światowej DAWN PATROL (PC, listopad), grafika standardowa, trochę samolotów z tamtych czasów i wszystko podkreślone dziwnym terkotem silnika, zaraz, zaraz silnik przestał działać, o rany spadam, no to pa, zapomniałem spadochronu, aaaaa!

R. I. P. EMILUS

P.S. Drodzy Czytelnicy, jest to już ostatnia część naszych londyńskich plonów. W następnym numerze TS „Co nowego" po staremu.

Ależ się będzie działo. Na tegoroczne święta Bożego Narodzenia firmy rozprowadzające legalne oprogramowanie przygotowały sporą część tytułów znanych z ostatniego ECTS-u.

Firma Mirage, która podczas targów podpisała umowy na wyłączność z firmami Krisalis, Daze Marketing, reprezentującym interesy firm Ascon i Silmarils, oraz Core Design. Zaowocuje to wydaniem polskiej wersji "Ishar III", a także pojawieniem się na naszym rynku gier "On the Ball", być może "Robinson's Requiem", "Manchester United Premiere League", "Heimdall II". Ukażą się ponadto najnowsze produkty firmy Ocean: "Inferno" (PC-CD i PC), "TFX" (A1200) i być może "Shaq Fu".

Z polskich gier zobaczymy "Janosika" (prosta platformówka, A500), "Uncover It" (erotyczny arcanoid, PC), "Street Hassle" (bijatyka staruszków na laski, A500), "Boo!" (A500) oraz "Magiczna księga" (platformówka ze świetną grafiką; będzie konkurs na imię bohatera).

Ponadto rusza seria Mirax, skupiająca gry starsze, ale dobre i tanie (m. in. Jaguar XJ200, Wolf Child, Bubba&Stix, Crystals of Arborea, Metal Mutant).

Katalog zapowiedzi wydawniczych IPS ma mniej więcej tyle haseł, co książka telefoniczna, więc ograniczę się do, moim zdaniem, najciekawszych pozycji. Z produktów EA zobaczymy w pełni spolonizowane "Cuckoo Zoo" (PC), "System Shock" (PC) i "Magic Carpet" (PC), a ponadto gry "Wing Commander III" (PC-CD), "Wings of Glory" (PC), "FIFA Soccer" (PC) i "Air Combat: US Navy Fighters" (PC). Tytuły sprowadzone z Microprose to "Across The Rhine" (PC), Colonization (PC), "Transport Tycoon" (PC), "Master of Magic" (PC), "Fields of Glory" (Amiga). Sierra on - Line obecna będzie w ofercie IPS z grami "Outpost" (PC, PC-CD), "Alien Legacy" (PC), "Battle Bugs" (PC), "Lost in Town" i "Phantasmagoria". Od Virgin Games pochodzić będą "Lands of Lore" (PC, PC-CD), "Overlord" (Amiga, PC), "Doom 2" (PC, PC-CD), "KA - 50 Hokum" (PC), "Aladdin" (A1200, PC), "Lion King" (Amiga, PC), "Creature Shock" (PC-CD), "Kyrandia 3" (PC-CD), "11th Hour" (PC-CD). Ponadto wydane zostaną "Blade of Destiny" (U. S. Gold; Amiga, PC), "Under a Killing Moon" (Access; PC-CD) i "Armoured Fist" (Novalogic; PC).

W serii KKK znajdą się m. in.: "Wing Commander II", "Car & Driver", pierwsze "Questy", Street Fighter, "Red Baron", "Heart of China", "Another World".

Rozwijająca się prężnie firma Licomp wyda gry "Zool", "Zool 2" oraz "Litil Divil". Być może za jej sprawą ukażą się także "Nomad", "Star Crusader" i świetny (zdaniem Alexa) "Quarantine" (patrz strona 10).

Przyjemnej zabawy!

Sir Haszak

TOP SECRET

KRÓTKI PORADNIK AKTORA

Jeśli kiedykolwiek bawiłeś się w „żywe" RPG, to chyba nie muszę cię przekonywać o nieporównanej wyższości tej formy rozrywki nad np. komputerową grą fabularną. Jednym z najistotniejszych elementów jest możliwość praktycznie dowolnego (ograniczonego jedynie prawami fizyki... i magii) działania indywidualnych postaci, prowadzonych przez poszczególnych graczy. W tradycyjnych grach fabularnych każdy gracz



prowadzi w danej chwili tylko jednego, wybranego bohatera. Dopiero bohaterowie kilku graczy mogą wspólnie utworzyć mniej lub bardziej zgraną drużynę (podczas gdy w komputerowym RPG gracz zazwyczaj steruje całym zespołem). Stworzenie zespołu zależne jest jednak od wcześniejszego „stworzenia" bohaterów. Nie polega to tylko na turlaniu odpowiednimi kostkami, wyborze profesji i rozdzieleniu ekwipunku. Potraktowany w ten sposób bohater jest tylko zbiorem suchych liczb i gęsto zapisanych rubryczek. Pamiętaj, że twój bohater (którym właściwie jesteś ty sam) jest żywą istotą, posiadającą (poza licznymi przedmiotami magicznymi) także jakąś przeszłość i niejednokrotnie bardzo bogatą psychikę. Zanim przystąpisz do losowania współczynników, ekwipunku itp., zastanów się dokładnie kim ma być twój bohater. Pomyśl o celach, jakie chce w życiu osiągnąć (lub zdarzeniach z przeszłości, przed którymi chce uciec), jak wyglądało jego dzieciństwo i wiek młodzieńczy? Z jakiego środowiska pochodzi, jakiego rodzaju wychowanie odebrał? Kim byli (lub są) jego rodzice, bliższa i dalsza rodzina? Co sprawiło, że porzucił dom (pracę, interes, służbę) i ruszył na spotkanie okrutnego świata? Im więcej podobnych pytań i odpowiedzi uda ci się znaleźć – tym lepiej. To one stanowią wspomnienia i przeszłość bohatera. Jeśli dany system gry dopuszcza np. wybór przez gracza różnych umiejętności praktycznych dla bohatera – miej na uwadze przeszłość i zdrowy rozsądek! Jeśli bohater całe dotychczasowe życie spędził np. w wysokich górach, położonych w głębi lądu to umiejętność *budowa statków pełnomorskich* nie jest najwłaściwszym (ani nawet właściwym) wyborem. Z drugiej strony bohater, będący łucznikiem powinien posiadać np. *robienie strzał*.

Innym ważnym elementem, dodającym postaci więcej „życia" są różnego rodzaju cechy, takie jak np. wrodzone umiejętności (na przykład talent śpiewaczy) lub ułomności psychiczne i fizyczne (mania prześladowcza, garb, itp.). Nie bój się wad! Mądrzy ludzie powiadają, że nic tak nie wzbogaca wewnętrznie jak cierpienie. Nie musi to być zresztą tylko cierpienie fizyczne, twój bohater może również przeżywać katusze psychiczne. Jeśli np. uroi sobie, że jego łysina (bo przecież możesz założyć, że twój bohater jest łysy) jest przyczyną wszystkich nieszczęść, jakie go spotykają, wtedy będzie próbował wszelkimi sposobami ukryć tę straszliwą dla niego (a zupełnie obojętną dla otoczenia) dolegliwość. Być może zacznie kolekcjonować peruki lub stanie się uznanym autorytetem w dziedzinie podejrzanych maści i smarowideł, tudzież męskich (lub damskich) nakryć głowy. Wszystko zależy jedynie od twojej wyobraźni, drogi graczu. Staraj się jedynie pamiętać o zasadzie równowagi – korzyści powinny równoważyć się ze stratami (Mistrz Gry ma w tej sprawie ostatnie słowo).

Wróćmy do współczynników. Te kilka lub kilkanaście liczb nie służy jedynie do określenia szybkości zadawania ciosów lub ilości wyuczonych czarów. Poza tym wszystkim, te liczby mają pomóc ci we wczuciu się w postać, określając jej mocne lub słabe strony. Jeżeli twój bohater ma jedynie minimalną inteligencję, to ten fakt wpływa na wszystkie elementy jego życia – jego wiedza teoretyczna równa się praktycznie zeru, w zasadzie zdolny jest tylko do podstawowej egzystencji, ma duże trudności z wysławianiem się, jego reakcje są rozchwiane i nieprzewidywalne, czasem trudno nawiązać z nim jakikolwiek kontakt itp. Z drugiej strony ta sama osoba może posiadać np. niesamowitą zręczność – jej ruchy są precyzyjne i błyskawiczne, porusza się lekko i zwinnie, nie ma większych trudności z przejściem po wąskiej kładce lub wspięciem się na drzewo. Dopiero połączenie wszystkich cech i współczynników ukazuje przybliżony obraz danej osoby. Cóż z tego, że twój bohater jest bardzo zwinny i bez kłopotu przeskoczyłby rwący strumień – nie zrobi tego bo... boi się wody, tak strasznie huczącej na kamieniach (całe życie mieszkał na pustyni), ma wodowstręt, w piątki nie skacze przez rwące strumienie (przesąd) itp., itd.

Mamy już stworzonego, dokładnie przemyślanego bohatera i chcemy przyłączyć go do grupki podobnych jej straceńców, szukających... (tu wstawić odpowiedni cel). Aby te poszukiwania mogły się rozpocząć, należy umieścić naszego bohatera gdzieś w szerokim świecie. Zdarzyć się może, że poszczególni bohaterowie pochodzą z różnych, odległych od siebie krain. Jest to kolejna, bardzo dobra okazja do popisania się swymi umiejętnościami aktorskimi i bogactwem wyobraźni – w końcu nie od dziś wiadomo, że co kraj, to odmienna kultura. Bohater pochodzący z odległej, egzotycznej okolicy różnić się może nie tylko strojem, ale i mową. To może być nawet ten sam język, lecz inaczej artykułowany lub np. mający formę gwary lub dialektu (dla potrzeb gry wystarczy jeśli będziesz mówił z lekko zmienionym akcentem lub co pewien czas wtrącał niezrozumiałe dla innych słowa). Odmienności, wynikające z wychowania w innej kulturze nie są wielkie, lecz dotyczą drobnych, codziennych spraw – życie przecież składa się ze szczegółów. Twój bohater będzie ubierał się nieco inaczej niż pozostali, znał inne opowieści i nawet gustował w odmiennych potrawach.

Wszystkie powyższe rady na nic ci się jednak nie przydadzą, drogi graczu, jeśli nie włożysz w prowadzenie swego bohatera choćby odrobiny aktorskiego wysiłku. Musisz poświęcić mu cząstkę swojej duszy, bo w przeciwnym wypadku pozostanie on jedynie kartką zapisanego papieru – niczym mniej, ale i niczym więcej.

Rafał Nowocień





BRAM STOKER'S Dracula

DRACULA
PSYGNOSIS '94
LICOMP
PC AT, SB, ROLAND
463 tys. zł (z VAT)

Zimny wieczór, pogłębiający uczucie strachu przez trupio lodowaty wiatr, ogarnął samotną postać. Ku swojemu zdumieniu nie zdołał się przebić przez myśli, myśli tak straszne i silne, które nie pozwalały na pojawienie się innych uczuć jak zemsta i pewność siebie. Wędrowiec nie zwracał uwagi na dziecinne igraszki żywiołu, jego oczy były skierowane w stronę północy, tam stał posępny zamek. Harker, bo tak nazywał się nasz śmiałek, wiedział, że musi tam iść i skończyć to, co trwa już od stuleci. Musi pokonać bestię nocy, czarnoksiężnika wszechczasów, najbardziej okrutnego z żyjących i nieżyjących - DRACULĘ! Tak, więc ruszył, ciągnąc ze sobą cały tobół odpowiedzialności, jaki na nim ciążył. Jeżeli nie uda mu się zwyciężyć, to sam stanie się bezwolnym sługą wampira. Na chwilę jeszcze się zadumał, aby w końcu zagłębić się w cieniu lasu, gdzie znajdowała się wijąca ścieżka prowadząca do celu.





W ten oto sposób zaczyna się nasza uroczo - mroczna przygoda z grą pt. Bram Stoker's DRACULA. Owszem tytuł nieprzypadkowo jest zbieżny z książką, no i filmem. Niejeden miłośnik grozy (ja też się do nich zaliczam) może w tej chwili podskoczyć z radości, oczekując po grze takich samych, a może nawet większych emocji, jakie dostarczyła książka czy film. Nic z tego. Marzenia marzeniami, a rzeczywistość skrzeczy. Gra nie jest odzwierciedleniem akcji książkowej i posiada trochę inny charakter - pokusiłbym się nawet o stwierdzenie: groteskowy.

Powiedzmy najpierw coś o tym, co w grze należy zrobić. Jak już powiedziałem we wstępie, wcielamy się w pana Harkera, którego zadaniem jest pokonanie Draculi. Ale zanim dojdzie do finałowej potyczki, będziemy musieli przebyć cztery etapy. Oczywiście po drodze natkniemy się na istoty wybitnie nam przeszkadzające oraz kolejne wcielenia Draculi, które oczekują na nas na końcu każdego etapu. Oczywiście należy z nimi sobie poradzić przy pomocy pistoletu (chyba mając poświęcone kule) lub noża (także poświęcony?). Oprócz syzyfowej eksterminacji złych sługusów, do naszych zadań dochodzi jeszcze sprawa unieszkodliwiania określonej ilości trumien wypełnionych transylwańską ziemią. Do tego celu służą poświęcone opłatki. Drugie zadanie jest o tyle ważne, że z trumien tych Dracula pobiera moc, a poza tym są one bramami pomiędzy światem umarłych i naszym. Przez nie to właśnie wyłażą diabelskie istoty będące dla nas bezpośrednim zagrożeniem.

Gra zrobiona jest w technice wolfesteinowatej, co, wydaje mi się, było pomysłem niezbyt oryginalnym. Nie chodzi mi tu o same wykorzystanie techniki, ale o wykonanie. Tzw. engine, jest niemalże żywcem ściągnięty z gry pt. WIZARD.

Gra, mimo że nie zachwyca, jest jednak wciągająca. Jej atmosfera została umiejętnie zbudowana przy pomocy muzyki i trochę w mniejszym stopniu grafiki - ale jest ładna. Warto w grę zagrać, gdyż wczuwając się (potrzeba trochę wyobraźni), możemy faktycznie odnieść wrażenie, iż mamy do czynienia z prawdziwym Draculą, którego szpony właśnie zaciskają się na naszej duszy...

EMILUS

Robinson's Requiem



Oj, lubimy gierki Sillmarilsów. Nie dość, że firma jest francuska (a to okropnie lubimy, no nie Alexy?), to jeszcze każda z jej gier ma swój charakterystyczny styl. Z początku jej produkty wyglądają bowiem na niedopracowane i taką sobie, ale jak już się zacznie grać, to trudno przestać. Zresztą, co będziemy się rozpisywać, oto kilka przykładów: Metal Mutants, seria Ishar, no i wreszcie Robinson's Requiem.

Fabuła tejże gry jest prosta, jak nie przymierzając kawał drutu. Otóż będąc młodym naukowcem podróżujesz przez bezkresną przestrzeń kosmiczną swoim małym stateczkiem, gdy nagle okazuje się, iż jest on niesprawny. Nie pozostaje Ci nic innego jak ratować się szybką ucieczką na pobliską planetę, na której lądujesz pozbawiony jakiegokolwiek sprzętu umożliwiającego przeżycie. Niestety, owo przeżycie będzie teraz Twoim głównym celem (nie mówiąc już o wydostaniu się z planety i powrocie do domu, ale to chwilowo musisz odsunąć na tak zwany plan dalszy) . Słowem: taki nowoczesny, futurystyczny Robinson Crusoe.

Po kilku chwilach gry jasnym dla nas stanie się, iż jest to Role Playing. Na szczęście nie silono się tu na wykorzystywanie jakichś już istniejących systemów, lecz opracowano własny, bardzo dobrze pasujący do sytuacji.

Stwierdzono, iż jakikolwiek rozbitek (nie tylko "kosmiczny") borykać się będzie z brakiem żywności, wody, oraz z wszelakiego rodzaju chorobami.

Dlatego też Robinson's Requiem toczy się w "przyśpieszpnym czasie rzeczywistym". Oznacza to po pierwsze, że upływu czasu w grze nie da się zatrzymać (no cóż, to nie strategia) , a po drugie, że płynie on około 15 razy szybciej niż w naszym zwykłym życiu. Jego upływ powoduje, iż co jakiś czas musimy coś zjeść, czy też coś wypić. Podręczny komputerek medyczny pokazuje, ile pozostało nam (chyba w żołądku) pokarmu, wody i wreszcie witamin - na to ostatnie ma wpływ rodzaj spożywanego pokarmu. Rzecz jasna dłuższe przegłodzenie kończy się tragicznie. ..

Wspomniany komputerek podaje także informacje o temperaturze naszego ciała, pulsie, ciśnieniu skurczowym i rozkurczowym krwi oraz o temperaturze powietrza. Aby nie dopuścić choćby do zwykłego przeziębienia (które tutaj w grze objawiać się będzie skakaniem kursora myszy mającym reprezentować dreszcze i częstym "kichaniem" znacznie utrudniającym chodzenie) trzeba się odpowiednio ubierać (tak, tak) . Teren po którym się będziemy poruszać jest bowiem zadziwiająco zróżnicowany klimatycznie - występują w nim zarówno wysokie temperatury (wtedy najlepiej zostawić na sobie jedynie krótkie spodenki) , jak i ekstremalnie niskie (jest tam na przykład jaskinia gdzie panuje 20 stopniowy mróz, aby do niej bezpiecznie wejść należy sobie sporządzić przyodziewek ze skór tygrysa, o tym jednak później) .

Oczywiście czekają na nas też wszędobylskie drobnoustroje, czyhające na nasze zdrowie choćby w zwykłej wodzie. Dlatego też jeśli zachorujemy od razu na początku gry, to po nas. Później wszakże odnajdujemy szczątki naszego statku kosmicznego, a wśród nich apteczkę. Przejrzenie jej zawartości uświadomi nam, jak dokładni byli programiści Sillmarils. Otóż mamy w niej: witaminy, antybiotyki w kilku rodzajach, surowice, środki antyseptyczne i bakteriobójcze a nawet nici i nożyczki chirurgiczne. Większość działań przeprowadzanych za pomocą tego sprzętu dokonujemy w małym okienku przedstawiającym naszą postać. Możemy ją oglądać z zewnątrz (wtedy widać rany powierzchniowe) , albo też "wewnątrz" na obrazie rentgenowskim uwidaczniającym złamania i inne obrażenia wewnętrzne.

Grze dodaje realizmu to, iż należy ona do kategorii "pierwszoosobowych", czyli że na ekranie widzimy obraz widziany przez naszą postać (o ile coś na przykład nie wyłupiło nam oka - wtedy widzimy o połowę mniej, gdyż pół okienka zajmuje nam profil nosa) .

Trzeba przyznać, że jest po pierwsza (no poza Life and Death, ale to zupełnie inna parafia) gra tak serio traktująca problematykę zdrowia postaci. Jest to naprawdę fascynujące (nie uwierzycie, ile satysfakcji może dać własnoręczne wyleczenie się z grypy) , ale nie tylko to stanowi o atrakcyjności Robinsona.

Przede wszystkim gra nie jest zbyt trudna - akcja rozwija się szybko, jako że teren jaki mamy "na raz" do spenetrowania nie jest zbyt wielki. Do swej dyspozycji mamy mapę terenu, tworzoną podczas naszych wędrówek - dzięki temu wiemy gdzie nas jeszcze nie było.

Oczywiście upływ czasu wiąże się ze zmianą pory dnia, tak więc najpierw jasno świeci słoneczko, a potem zapada wieczór i w końcu noc - temperatura się obniża i robi się ciemno. Wtedy, rzecz jasna, należy położyć się spać - cały problem w tym, by odpowiednio wcześnie się obudzić, jako że leżenie z odsłoniętą głową na słoneczku grozi udarem.

Jak zapewne pamiętacie Robinson Cruzoe (a bohaterowie powieści Verne'a to już w szczególności) zajmował się szeroko pojętą wynalazczością. My oczywiście również będziemy mogli się tak zabawić - do naszej dyspozycji jest specjalne menu, w którym z kilku przedmiotów możemy tworzyć jeden. Tak na przykład połączenie stalowej linki znalezionej we wraku statku z patykiem da nam wnyki, żywica z tymże badylem stworzy pochodnię zaś skóry tygrysa (wycięte zeń nożem) w połączeniu z nićmi dadzą nam zgrabną czapeczke i rękawice.

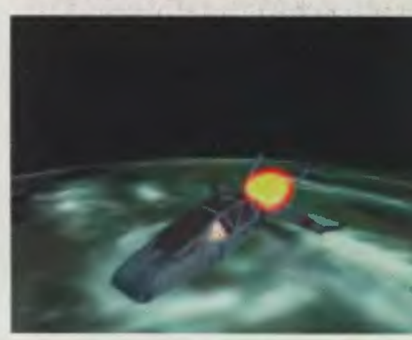
Grafika i efekty dźwiękowe są w starym, dobrym stylu Silmarils: można by powiedzieć, że nieco szorstkie i chropawe. Obraz "widziany oczyma" tworzony jest metodą znaną z Commanche'a. Możemy zmieniać jego rozdzielczość - w wysokiej wygląda świetnie, ale znakomicie spowalnia grę, niska robi nieco mniejsze wrażenie, za to umożliwia rozsądną zabawę już na 386-ce.

Gorzej z muzyką - występuje jedynie na początku gry i przy specjalnych okazjach takich jak kontakt telepatyczny podczas snu.

Co tutaj dużo mówić. Robinson's Requiem jest bardzo dobrą gierką, zawierającą dużo świeżych i ciekawych pomysłów. Życzymy zatem wam wszystkim szczęśliwego powrotu do cywilizacji.

Alex & Gawron

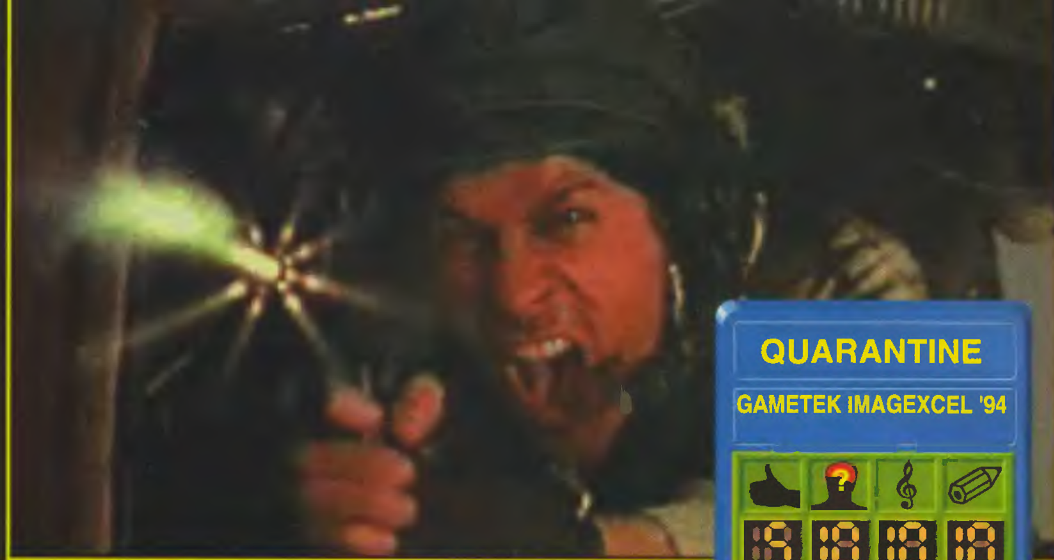












QUARANTINE

GAMETEK IMAGEXCEL '94

Grywalność	Grafika/pomysł	Muzyka	Ocena
5	10	10	10

PC 386, GUS

Quarantine

Posępni, twardzi ludzie niemalże zrośnięci ze swymi maszynami. Groźni i chytrzy. Bezlitośni. Znienawidzeni przez społeczeństwo, ale niezbędni dla jego istnienia. TAKSÓWKARZE. W roku 2047 na ulicach miasta Kemo pozostali już tylko oni, policja i garstka innych samochodów. Podstawową przyczyną tego faktu było odcięcie miasta od świata (zastosowane jako radykalny środek mający pomóc zlikwidować przestępczość) , zaś następnie szereg poronionych eksperymentów z pyschotropami, w efekcie których większość mieszkańców miasta stała się agresywnymi szajbusami, wyżynającymi się nawzajem.

Twoja rola? Po pierwsze - przeżyć. Po drugie - wyrwać się stąd. Po trzecie - wykonywać swój zawód - wozić ludzi i pakunki.

Twój samochodzik to prawdziwe cacko. Wstępnie wyposażony jest tylko w działko (obsługiwane spacją) , pancerz, mocne zderzaki i szybkie wycieraczki do ścierania krwi z przedniej szyby, z czasem jednak dokupisz do tego zestawu lasery, miotacze, miny a nawet. .. piłę tarczową (Doom?). Wszelkie uzbrojenie dodatkowe zmieniacz klawiszem "Alt" a odpalasz - "Ctrl".

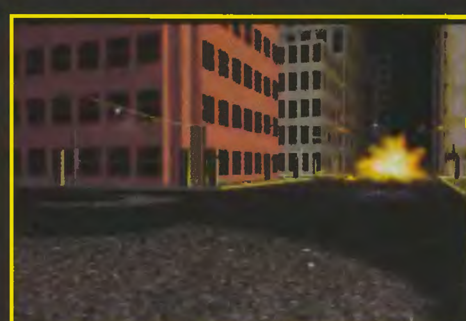
Oczywiście masz też klakson ("Enter") , zaś rozpaćkanych, rozwalonych z działka czy też po prostu potrąconych nieuważnych przechodniów (lub kierowców) pozdrawiasz swojskim "Up yours! " ("F10") , który to zwrot oznacza nieco łagodniejszą wersję popularnego w naszym kraju okrzyku (i gestu) "f. . k you! ". Nie wydaje się, aby obie opisane powyżej funkcje zmieniały coś w grze, ale ich użycie daje dużo satysfakcji i pozwala dobrze wczuć się w rolę. ..



Jedziemy. Widoczek mamy do przodu oraz na boki ("F1", "F2" i "F3") , w tym ostatnim przypadku nie można używać ciężkiej broni, ale potraktować miłego człowieka za oknem serią z Uzi. Do dyspozycji mamy wskaźniki pokazujące stan samochodu (prawo góra) , aktualnego pasażera (lewo góra) , używaną broń oraz rodzaj kompasu, wskazującego kierunek i odległość od punktu docelowego (dół) .

Stojących na ulicy frajerów najprzyjemniej jest załatwić, jednak od czasu do czasu kogoś trzeba podwieźć. Jak to zrobić? Zatrzymujesz pojazd koło gościa, on wsiada i wygłasza gadkę, gdzie chce się dostać i w jakim czasie. Wtedy decydujesz się, czy wykonasz tę usługę i zaczyna się zabawa. Czasu jest mało, a jego przekroczenie kończy się mniej lub bardziej nieprzyjemnie. Jednak gdy widzisz, że nie zdążysz na czas, wciśnij "E", a biedny pasażer opuści Twój pojazd w ekspresowym tempie przez przednią szybę. Należy też pamiętać, że napady na taksówkarzy mają długą, niechlubną historię, zaś w Kemo, często zdarzają się klienci płacący za kurs zapalnikiem od bomby, którą przez cały przejazd trzymają na kolanach.

Oczywiście realizacja zlecenia ma swój wymiar finansowy, zaś kochane pieniążki są potrzebne na wszystko, z nowymi broniami i naprawami pojazdu na czele. Po bezbłędnym wykonaniu trzech kursów otrzymujesz zadania specjalne, polegające na przewozie paczek, gdy je wykonasz, możesz przejść do zadań jeszcze bardziej skomplikowanych. Wszystko to, aby wreszcie opuścić swój rewir i przenieść się do lepszej (czytaj: niebezpieczniejszej, bogatszej i zamieszkałej przez bardziej wymagających klientów) dzielnicy, z nadzieją, że na końcu tej drogi znajdziesz wreszcie wyjście z tego domu wariatów, który z nieznanych nam przyczyn zupełnie Ci się nie podoba. Samego przejścia dokonuje się przez specjalną bramkę, gdzie należy podać hasło. Dla pierwszego poziomu brzmi ono "OMNICORP IS ALL KNOWING". .



Orientację w terenie, szczególnie podczas wykonywania kursów ułatwia Ci mapa, odpalana klawiszem "M". Zaznaczone jest na niej aktualne położenie samochodu, ewentualny punkt docelowy, punkty specjalne (służące do napraw czy zakupu broni) oraz oczywiście dokładną sieć dróg. Tu uwaga na marginesie - istnieją strefy, gdzie można wjechać, ale zdecydowanie nie wolno. W takich razach zaczyna się odliczenie na widocznym na desce rozdzielczej zegarku, zaś gdy umieszczona tam wartość zejdzie do zera (co następuje, o ile nie wyjechałeś stamtąd) - szybki rozpad całego samochodu.

Konwencja graficzna gry przypomina mocno "Dooma", jednak nie należy zapominać, że jeździmy samochodem, a nie chodzimy komandosem. Tak więc strzałki na boki powodują tylko skręcenie kół, które w odpowiednim momencie należy wyprostować, zaś "Tył" powoduje włączenie wstecznego biegu, z wszystkimi tego następstwami, tj. skręcenie kół w prawo powoduje przesunięcie się samochodu w lewo. Generalnie gra jest bardzo szybka, zaś dobre kierowanie to podstawa sukcesu. Trudno tu o porady taktyczne - należy mieć dobry refleks i tyle. Warto jednak wiedzieć, że na samochodzie zamontowane mamy dopalacze, aktywizowane przez "Tab", które mocno rozpędzają samochód i pomagają nadrabiać opóźnienie przy jeździe długimi prostymi.

Cóż, "Quarantine" jest piękny. Doskonała, Doomowa grafika (nie zapominajmy jednak, że samochody animuje się deko łatwiej niż potwory, które przez cały czas nie tylko widać z innych stron, ale też zmieniają ułożenie kończyn czy wyraz twarzy) jest naprawdę na wysokim, nie odbiegającym od wzorca, poziomie, a w dodatku jest płynna i szybka, nawet na 386 - kach. Dalej muzyka i efekty - moc! Wreszcie sam sens gry, jej krwawość oraz genialna, interesująca fabuła. Panie i panowie, nic tylko grać, zobaczycie, że po kilku dniach będziecie mniej beztrosko przechodzić przez przejścia dla pieszych. ..

Alex & Gawron

P. S. Special thanx for technical support to SiR Tenley.



Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych

...wybraliśmy dla Ciebie to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

ZAMÓWIENIE

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.
Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

.... (podpis zamawiającego)

KOD	NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	NOŚNIK	WYMAGANIA	CENA	SZTUK
g2	ATAC	PC	MicroProse	3,5"	VGA	597 000 zł	
g3	Betrayal at kondor	PC	Sierra	3,5"	386SX, 2 MB RAM	671 000 zł	
g4	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronics Arts	3,5"	AT, 570 KB, 16HDD, VGA	805 000 zł	
g5	Civilization	Amiga	MicroProse	3,5"	1 MB	519 000 zł	
g6	Civilization	PC	MicroProse	3,5"	EGA, VGA	549 000 zł	
g7	Civilization & Railroad Tycoon	PC CD	MicroProse	CD	386, 2 MB, VGA	1 049 200 zł	
g8	DeluxePaint IV v.4.0	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	854 000 zł	
g9	DeluxePaint IV A.G.A.	Amiga	Electronic Arts	3,5"	A-1200, 2 MB, 2 FDD/HDD	976 000 zł	
g10	F-15 Strike Eagle III	PC	MicroProse	3,5"	386, 2 MB RAM, VGA, 10 HD	780 800 zł	
g13	Fields of Glory	PC	MicroProse	3,5"	386-16, 2 MB, MCGA, 12 HD	854 000 zł	
g14	Formula One & Golf	PC CD	MicroProse	CD	386, 4 MB, VGA	1 049 200 zł	
g16	Incredible machine	PC	Sierra	3,5"	386SX, VGA	427 000 zł	
g17	IndyCar Racing	PC	Virgin	3,5"	386DX-25, 4 MB, VGA, 15 HD	793 000 zł	
g18	Kasparov's Gambit	PC	Electronic Arts	3,5"	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	671 000 zł	
g19	King's Quest VI	PC	Sierra	5,25"	VGA	695 400 zł	
g20	Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	1 586 000 zł	
g24	Privateer	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g25	Privateer	PC CD	Origin	CD	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g26	Quest for Glory III	PC	Sierra	5,25"	VGA	585 600 zł	
g27	Rebel Assault	PC CD	Lucas Arts	CD	386-33, 4 MB, mysz	1 586 000 zł	
g28	Return of the Phantom	PC	MicroProse	3,5"	286, 2 MB, VGA/MCGA, 8 HD	793 000 zł	
g30	Shadowcaster	PC	Origin	3,5"	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g31	Shadowcaster	PC CD	Origin	CD	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g32	Sherlock Holmes	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX, 4 MB, VGA	610 000 zł	
g33	Space Hulk	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	512 400 zł	
g34	Space Hulk	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	646 600 zł	
g35	Space Hulk	PC CD	Electronic Arts	CD	386, 4 MB, VGA/MCGA	646 600 zł	
g37	Strike Commander	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB,VGA, 27 HDD	793 000 zł	
g73	Subware 2050	PC	MicroProse	3.5"	386, 4 MB RAM, VGA	793 000 zł	
g38	Syndicate	Amiga	Bullfrog	3,5"	1 MB RAM	585 600 zł	
g39	Syndicate/ wersja polska	PC	Bullfrog	3,5"	386, 4 MB, 12 HDD	695 400 zł	
g40	Syndicate	PC CD	Bullfrog	CD	386, 4 MB, VGA	695 400 zł	
g43	Ultima Underworld	PC	Origin	5,25", 3,5"	386SX/ 2 MB, 13 HDD, VGA	695 400 zł	
g44	Ultima Underworld II	PC	Origin	3,5"	386SX, 2 MB, 14 HDD, VGA	732 000 zł	
g45	Ultima VII	PC	Origin	5,25", 3,5"	2 MB RAM, 21 MB HDD	732 000 zł	
g46	V for Victory III	PC	Electronic Arts	3,5"	SVGA(VESA)	494 000 zł	
g47	Xenobots	PC	Electronic Arts	3,5	IBM AT,1 MB, VGA	427 000 zł	
	Oraz w kolekcji klasyki komputerowej:						
g50	Black Crypt	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g51	Dungeon Master	Amiga	Psygnosis	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g52	Dungeon Master	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g53	Dune	Amiga	Virgin	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g54	Dune	PC	Virgin	3,5"	VGA	280 600 zł	
g55	Harpoon	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g56	Harpoon	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g58	Indianopolis 500	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 800 zł	
g59	Indianopolis 500	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA, VGA	280 600 zł	
g60	Mig 29M	Amiga	Domark	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g61	Mig 29M	PC	Domark	3,5"	EGA/VGA	280 800 zł	
g63	On no! More Lemmings	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g64	Powermonger	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g65	Powermonger	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g71	688 Attack Sub	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g72	688 Attack Sub	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	280 600 zł	

PROSIMY WYPEŁNIAĆ DRUKOWANYMI LITERAMI

Imię i nazwisko: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Adres: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)..

Łączna kwota [ ]

Do łącznej wartości doliczamy koszta wysyłki.

Kajko i Kokosz

Pewnego pięknego, dżdżystego dnia pojawiłs się w nsszej redakcji tajemnicza postać. Postacią okazał się być pan Jarosław Łojewski, były współwłaściciel firmy ASF, zaś obecnie jeden z członków firmy "Seven Stars", piszącej grę "Kajko i Kokosz". Jarek (w międzyczasie przeszliśmy na ty) podał nam wiele wyczerpujących informacji, oto część z nich.

Gra ma mieć tytuł "Kajko i Kokosz". Główni bohaterowie są wymienieni w tytule, a znani z wielu komiksów Janusza Christy. Gra ma przypominać "Goblins" - chodzi o możliwość przełączania się pomiędzy postaciami i rozwiązywanie zagadek. Plansz w grze jest ponoć sporo, choć Jarek nie zdradził, ile. Gra będzie działa się w 3 strefach: Mirmiłowie, okoliach Mirmiłowa i Krainie Borostworów i jest oparta na jednym z komiksów. Poza bohaterami w grze pojawią się oczywiście Mirmił, Lubsws, Ciotks Jaga oraz Zbójcerze na czele z Ofermą - sprawcą całego zamieszania. Gra ma być niespscjalnis trudna, Jarsk mówił nam o stopniowaniu trudności w poszczególnych epizodach. Ma też istnieć, naszym zdaniem kontrowersyjna, możliwość ukończenia całej gry ale bez sukcesu, w efekcie nie wykonania pewnych czynności wcześniej. Sama gra ma kosztować około 350 tys, będzie przyzwoicie zapakowana w twarde pudełko i będzie zawierała dokładną instrukcję.



Stworzony engine gry ms być udoskonalany i zanosi się, że na jednej części "Kajka i Kokosza" się nie skończy. Gra ma wyjść w dwóch wersjach: amigowa już jest, albo ukaże się lada chwila (jeszcze w listopadzie) i będzie chodzić na wszystkich modelach Amigi z 1 MB w 64 kolorowej grafice, zajmując 3 dyski. W wersji PC - towej gra ukaże się jeszcze przed świętami Bożego Narodzenia, powinna chodzić na AT - kach i będzie obsługiwała tak Sound Blastera jak i Gravisa. W grze będzie tak muzyka, jak i digitki (obecne również w wersji amigowej. Intro ma składać się ze statycznych obrazków i tekstu, natomiast w samej grze będzie grubo ponad setka różnych animacji.

Powiedzmy trochę o ludziach, robiących tę grę, a są to nazwiska znane w branży. Jarka, będącego scenarzystą i pomysłodawcą już znacie. Autorem wersji Amigowej i animacji jest Piotr Kulikiewicz, znany z takich gier jak "Magia Kryształu", "Incydent" czy "Monstrum". Dyrektorem artystycznym projektu i autorem grafik stanowiących tła jest sam Janusz Christa. Część animacji postaci stworzył Alex Ast znany z Mieczy Valdgira, zaś muzykę zrobi Piotr "XTD" Bendyk - mocny człowiek w komputerowej muzyce.

Plany firmy są ambitne: zespoły produkcyjne jak na Zachodzie, podobny poziom jakościowy. Zanosi się na 3 nowe produkcje, z czego jedna ma być przygodówką z digitalizowaną grafiką robioną w technice foto - video i traktować o przygodach karateki. Gra ma chodzić na PC - tach i Amigach lepszych od 500.

Co z tych projektów wyjdzie, zobaczymy. O "KiK" też wypowiemy się mając pełną wersję w ręku. Jak na razie, bardzo nam się podoba, że polska gra oparta jest na motywach polskiego komiksu traktującego o dawnej Polsce.

Alex & Gawron

Gdzie kupić oryginał?



DALSZY CIĄG LISTY FIRM SPRZEDAJĄCYCH OPROGRAMOWANIE

Białystok
- KOLON, ul. Lipowa 10
- AMIKOM s.c., Al Piłsudskiego 38
- RCOMP, ul. Wyszyńskiego 6A/16

Bielsko-Biała
- MEDIMAR, ul. Gazownicza 40/37
- IMPULSE, ul. Kalinowa 1, tel. 472-15
- P. H. U. TIPS & TRICKS, ul. Stawowa 29
- MICROMAN, Pl. Wolności 3, tel. 229-70

Bydgoszcz
- BEZET, ul. Długa 61
- PC BAZAR - SERWIS, ul. Sienkiewicza 17A
- INFO - PANDA, ul. Śniadeckich 50

Częstochowa
- SCALAK, Al. N. M. P.39/41
- P. P. U. H. SIP, ul. Piłsudskiego 19/28
- COMPUTER CENTER, Wały Dwernickiego 1

Gorzów Wlkp.
- DIGITECH, ul. Chrobrego 2
- PRO - MIC, ul. Sikorskiego 115

Kielce
- A. C. S. Krzysztof Jeziorski, ul Leśna 7
- ZETO, ul. Śniadeckich 33

Lublin
- VEGA, ul. Gospodarcza 21
- RETURN, ul. Fabryczna 3a
- NOVUM, ul. Krakowskie Przedmieście 13
- POMAREX, ul. Ogrodowa 3
- X-Y-Z, ul. Okopowa 6, tel. 213-94

Olsztyn
- P. H. U. MONIMAR, ul. Wiosenna 2
- MIKRO-FAN, Pl. Wolności 2/3

Opole
- SATCOM, DH "OPOLANIN" TRACK - W. S., ul. H. Kołłątaja 11, tel. 54-27-61
- AMI-GO, ul. Kośnego 43, tel. 315-55
- HMS COMPUTERS,ul. Krakowska 41A
- ATABAJT, ul. Ozimska 48B
- P. H. U. MEGABAJT, ul. Reymonta 23, tel. 31-902

Radom
- Biuro Usług Komputerowych RAM, ul. Dębowa 54

Siedlce
- VENA, ul. Kilińskiego 11
- P. H. U. MIKI, ul. Mazurska 2
- BETA AG, ul. Młynarska 15

Warszawa
- IPS Computer Group, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
- LICOMP sp. z o.o., ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66


ZESTAWY KOMPUTEROWE
IBM PC 386, 486, P5
NAD
Computer System Poland
Warszawa, ul.Targowa 66 paw.21
tel./fax (02) 618 44 92
Jednostki Centralne
386 DX 40
486 SX 33
486 DX 40
486 DX2 66
486 DX4 100
PENTIUM 90
Dyski Twarde
HDD 210MB
HDD 250MB
HDD 340MB
HDD 420MB
HDD 540MB
Monitory
MONO
KOLOR LR
KOLOR LR NI
PŁYTY GŁÓWNE:
SIS
ALI
BARDZO
NISKIE CENY
HDD:
CONNER
CAVIAR
QUANTUM
SEAGATE
MONITORY:
DAEWOO
DTS
HYUNDAY
RATY
FDD:
TEAC
MITSUMI
MODERNIZACJE,
ROZBUDOWY
PODZESPOŁY
PERYFERIA
PEŁNY
SERWIS
GWARANCYJNY
SIECI NOVELL
KUPON
NA JEGO PODSTAWIE
PRZY ZAKUPACH
DOSTANIESZ
1% RABATU



Subwar 2050

Gdy temperatura powietrza przekracza 30° C w cieniu zdecydowanie odrzucam wszelkie oferty pracy. Jeśli jednak ktoś proponuje mi w taki dzień "mokrą robotę" po prostu nie umiem odmówić. Jakby przewidując letnie upały firma MICROPROSE obdarzyła nas możliwością beztroskiego taplania się w morskiej wodzie nowoczesną łodzią podwodną rodem z XXI wieku (niska temperatura gwarantowana zwłaszcza w pobliżu dna).

HISTORIA

Łódź podwodna, jak wiele innych odkryć w historii człowieka powstała przez przypadek. Podejrzewam też, że jej historia jest niewiele krótsza od historii łodzi nawodnej. Te dwa niewątpliwie doniosłe odkrycia dzieli z pewnością bardzo mała różnica czasu potrzebna na popełnienie pierwszego błędu. Co prawda jak wszystko, co stworzone przypadkowo, nie zasługiwała na miano konstrukcji dopracowanej, a już na pewno komfortowej dla załogi, lecz jednak dzięki temu, że od tamtego zanurzenia minęło kilka tysięcy lat można się chyba spodziewać w dzisiejszych zabawkach co najmniej kilku udogodnień. Przyznasz jednak, że pod względem długotrwałości przebywania w zanurzeniu staruszek protoplasta jest jednak bezkonkurencyjny.





OPIS GRY

Po tej solidnej i bez wątpienia fachowej porcji teorii każdy z Was czuje się zapewne przygotowany do podjęcia wyzwania czekającego poniżej lustra wody.

Tak jak okładka książki, intro w grze potrafi wygenerować na plecach gracza zimną stonogę emocji bądź zasugerować mu wciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za krytykę wszelakiego oprogramowania czyli resetu. Animacja była jednak na tyle przyjemna, że postanowiłem przejść czym prędzej do testowania programu. Wyboru opcji wszelakich dokonać można bez żadnego problemu w czytelnie i pomysłowo zaprojektowanym centrum dowodzenia. Na początku proponuję wpisać się na listę płac, coby dział finansowy wiedział komu ma przelać na konto kasę za udaną misję, a i w odwrotnym przypadku odpowiednia komórka wyśle Twojej rodzinie złożoną w trójkąt flagę z informacją, że walczyłeś dzielnie do końca.

Teraz wypada podnieść tętno do niezbędnego, bojowego minimum, czyli udać się do symulatora walki, który pozwoli Ci otrzaskać się z maszynką i rozwiać wiele technicznych wątpliwości (z której strony jest rufa). Jeśli ponadto jesteś alergikiem i stale swędzi Cię palec wskazujący, będzie to dobra decyzja ponieważ analogicznie do misji treningowej w SILENT SERVICE 2 można sobie postrzelać do prawie nieruchomych celów. Nielimitowana amunicja jest tu dobrym pomysłem, albowiem w przeciwieństwie do SS2 wkrótce wokół Ciebie zaroi się od statków wroga zwabionych hałasem w eterze, którego będziesz sprawcą.

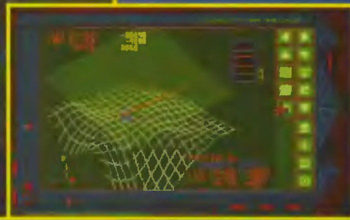
TRENING CZYNI

Jeśli symulator masz już za sobą klikasz na "NEW CAMPAIGN" a następnie "TRAINING MISSION". Jest to zestaw pięciu prostych misji, po wykonaniu których poczujesz się w morzu tak pewnie jak za kierownicą swojego roweru. Pierwsza misja treningowa jest banalnie prosta wręcz niewarta Twojego cennego czasu. Trzeba przepłynąć od 1 do 4 punktu nawigacyjnego. Nic Ci w tej misji nie zagraża więc spokojnie możesz wziąć ze sobą ciocię, wujka i młodszą siostrę coby sobie pooglądali widoczki (na przykład przepływające gdzieniegdzie zwierzątka). Jedna uwaga. Do zwierzątek się nie strzela, bo są pożyteczne.

W drugiej misji musisz zniszczyć trzy miny. Nie próbuj ich taranować bo to niezdrowe. Odpal w ich kierunku po jednej rakiecie i wracaj do bazy. Trzecia misja analogicznie jak druga: podpłyń, rozwal i odpłyń. Problem czwarty to trzy łodzie podwodne. Akcja do wykonania bez większych problemów. Jednak nie strzelaj zbyt szybko. Własna torpeda nie "widząc" żadnego celu w pobliżu lubi pogonić swojego właściciela. Piąta misja: znajdź i zniszcz łódź o groźnej nazwie Whirlwind. Płynąc do celu nie omi-









SUBWAR 2050

MICROPROSE '93
IPS COMPUTER GROUP

PC 386

793 tys. zł (z VAT)













jaj żadnego waypointu wskazanego przez komputer, gdyż możesz nie zastać inkasenta swoich torped. W dowód uznania po wykonaniu misji treningowych dostajesz medal ze śmigiełkiem i cztery propozycje pracy, w których czekają na Ciebie sława i pieniądze lub drewniana jesionka.

Pewnie zauważyłeś, że tablica przyrządów jest pozbawiona niepotrzebnych upiększaczy, migających lampek etc. Po prostu sama esencja. Pierwszy z trzech ekranów, ten od lewej, podaje współrzędne dowolnego punktu nawigacyjnego, czas oraz odległość w pionie od niego, środkowy pokazuje komplet danych o namierzonej jednostce takie jak ilość łodzi, typ, przynależność, kurs do niej, jej kurs i prędkość, zasięg oraz echo wroga, natomiast trzeci to uzbrojenie (którego pełną obsługę zapewnią Ci oba fajery joysticka) oraz odczyt z sonaru o hałasie jaki robisz. Czwarty ekran, a właściwie ekranik, umieszczony centralnie podaje Twojej łodzi parametry: kurs, prędkość, wykorzystanie mocy oraz odległość od dna.

UZBROJENIE

Torpedy: rozwalają tylko to, co wyłapie sonar. Zaletą jest duża skuteczność jednak nie można ich zabrać zbyt wielu. Wady tej pozbawione są małe i kąśliwe niekierowane rakiety-specjalistki od demolki na małą odległość, zmuszające jednak do dokładnego celowania. Mają również mniejszy ładunek wybuchowy od torpedy. Każdy latał F-19 lub czymś podobnym więc zalet decoya nie będę opisywał.

Chyba już czas, aby chętni do wykazania się w mniej cieplarnianych warunkach udali się do pierwszego i zarazem najłatwiejszego zestawu misji bojowych (to nie jest dowcip) - na Północny Atlantyk. Stopień trudności w tej grze zdecydowanie nie rozpieszcza. Już w drugiej misji nie dane mi było wrócić do bazy. Ostatnia rzecz jaką zapamiętałem to czubak wrogiej torpedy która bez żadnego pukania wmeldowała mi się do kabiny. Oczywiście nie poprzestała na tym. Była to bowiem bardzo rozrywkowa torpeda. Od tej pory przed każdą misją zaglądam kolejno do "MISSION BRIEFING" (szczegóły misji są bardzo istotne) i "CONFIGURE SUBS" (często warto uzbroić się "pod korek"), co i Tobie radzę.

RECEPTY NA DŁUGOWIECZNOŚĆ

Aby cokolwiek osiągnąć w tej grze radzę po każdej udanej misji, czyli rzadko, zapisywać zbiór ze swoimi wynikami w uprzednio utworzonym katalogu i po każdej męczeńskiej śmierci reinkarnować się kasując swój zbiór w grze i wgrywając na jego miejsce zbiór z utworzonego przez siebie katalogu. Pozwoli Ci to uniknąć niepotrzebnych stresów oraz zaoszczędzić sporo gotówki (co prawda za 100 000 można po śmierci kazać się odtworzyć z dotychczasowym dorobkiem punktowym, ale przecież życie jest ciężkie i każdy ma na głowie inne równie ważne wydatki).

W misji, w której nie płyniesz na akcję sam, zwróć uwagę na prędkość łodzi, która Ci towarzyszy. Jeśli więc pedał gazu masz zablokowany patykiem na maxa to licz się z tym, że załoga łódki, którą eskortujesz obrzuca Cię sprawnie bluzgami, po czym stracisz z nią kontakt. Warto więc zewczasu skorygować swoją prędkość i trzymać przez cały czas petenta na radarze, by mógł się i on wykazać na polu chwały.

Program posiada świetnie zrobioną grafikę dna morskiego przypominającą powierzchnię księżyca, jednakże cena, jaką trzeba za to zapłacić, to zauważalne spowolnienie animacji (486 DX 40). Proponuję wcisnąć przycisk R, nie tylko przyśpieszający akcję (zmieni odwzorowanie terenu na prostą siatkę), ale poprzez "przezroczystość" takiej struktury pozwala podejrzeć, co się dzieje za najbliższą górką. Zyskasz dzięki temu kilka bezcennych sekund, od których może zależeć Twoje życie.

Gdy na ekranie pojawi się napis "Torpedo locked on" oznacza to, że właśnie upływają ostatnie sekundy Twojego życia. Jedyny ratunek w decoyu lub nagłym zwrocie, dzięki któremu wytwarzasz silne zawirowania odbierane przez radar torpedy jako kontakt z Tobą. Aby sprawdzić skuteczność takiego manewru zrób eksperyment: wykonaj gwałtowny zwrot, a Twój radar natychmiast ostrzeże Cię o nieznanym obiekcie tuż za Tobą.

Jeśli jesteś poważnie uszkodzony wiedz, że nie wszystko jeszcze stracone. Łódź potrafi sama się naprawić jednak wymaga to trochę czasu a już na pewno spokoju. Cicho uciec z pola walki można operując balastem. W ten sposób bezszelestnie wypłyniesz na powierzchnię, bądź zanurzysz się w głębiny.

Dodatkową atrakcją wersji tej gry wydanej przez IPS jest całkowita jej polonizacja. Wszystko, co pojawia się na ekranie wyrażone jest w naszym ojczystym języku, a jakość tłumaczenia znacznie przewyższa początki zrobione przez na tym polu (Syndicate).

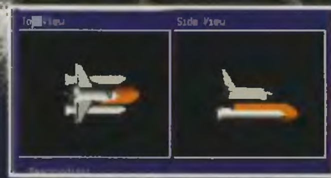
I to by było na tyle. Odrobiny szczęścia i gumowego dna życzy:

MARAS











SPACE SIMULATOR

MICROSOFT '94

PC 386, SB

SPACE SIMULATOR

Microsoft to dziwna firma. Wszyscy uważający się za "hakerów" i innych takich uważają ją za coś okropnego i nawet wymawianie jej nazwy uważają za przejaw wyjątkowego "lamerstwa". W niczym nie zmienia to jednak faktu, że większość z nich używa przynajmniej jednego jej produktu (ot takie tam drobiazgi: MS DOS, MS Windows...).

Dla graczy Microsoft zrobił jednak nieco więcej poza wyprodukowaniem systemu operacyjnego (bez którego, nota bene, żadna gra nie ruszy). Wydał mianowicie rewelacyjny symulator lotu Flight Simulator, uważany przez niektórych (przeze mnie - Gawron) za najlepszy tego rodzaju produkt dostępny dla PC. Dlatego też uśmiech zagościł na naszych twarzach, gdy w nasze łapska wpadła najnowsza gra Microsoftu - Space Simulator, pozwalająca jak łatwo się domyśleć, opuścić niegościnne okolice naszej planety na pokładzie jednego z wielu statków kosmicznych.

Pierwoj szok

Niestety pierwszy kontakt z tą gierką wywołał u nas znajome odruchy wymiotne. Powodem - pewna, ahem, spartańskość oprawy graficznej. Na ekranie możemy mieć bowiem do kilku okien zmiennej wielkości pokazujących widok na zewnątrz statku (i posiadających podobne gadżety jak okna Windows, eh, ten Microsoft) przy użyciu rewelacyjnej grafiki, oraz wyjątkowo obleśną tablicę przyrządów statku - w, jak nie przymierzając, najgorszej grze shareware. Na szczęście uwaga nasza skupiła się na tym, co było widać "przez okno", co uratowało redakcyjny dywan od zabrudzenia. Potem zaś w trakcie gry przestaliśmy zwracać uwagę na ów nieszczęsny panel kontrolny i całkiem nam przeszło. Dzięki temu mogliśmy dowiedzieć się

Jak tu się lata

Dość prosto. Otóż, jak to w każdym przyzwoitym statku kosmicznym bywa (a jak bywa Gawron jako kosmonauta - oblatywacz wie), mamy do swej dyspozycji silnik główny umieszczony z tyłu statku (o największym ciągu) oraz małe silniki korekcyjne pozwalające nam na obroty w przestrzeni (wskaźnik Rotate), bądź też przesuwanie całego statku w dowolnym kierunku (wskaźnik Fine Thrust), co jest wręcz niezbędne przy dokowaniu. To wszystko! Oczywiście czasami możemy też mieć możliwość wypuszczenia podwozia, włączenia jakiś hamulców czy też używania działek protonowych, ale i tak sterowanie jest wyjątkowo proste i nieskomplikowane.



Rzecz jasna nie będziemy wszystkiego wykonywać własnoręcznie. Do swej dyspozycji mamy komputer pokładowy potrafiący bardzo wiele. Może on na przykład wprowadzić statek na dowolną orbitę, wylądować, czy też dokonać zbliżania. Naszym zadaniem jest jedynie odpowiednie jego zaprogramowanie.

Wszystkie parametry lotu wyświetlane są na tablicy przyrządów, większość niestety w postaci liczbowej. Poza oczywistymi wartościami prędkości i ciągu, dowiadujemy się z niej jeszcze o ilości paliwa, skali czasu, pochyleniu statku i odległości od aktualnie wybranego obiektu.

Czym się lata

Czekają na nas podróże wieloma pojazdami, zarówno tymi istniejącymi (zestaw Apollo OM-LM. Space Shuttle w różnych konfiguracjach i plecak odrzutowy MMU) jak i też przyszłościowymi (Galactic Fighter, All Terrain Lander, czy też Galactic Explorer). Niestety nie ma tutaj ulubionego statku wszystkich wielbicieli kosmosu (Space... the final frontier) czyli pojazdu o numerze rejestracyjnym NCC 1701 - może jednak pojawi się edytor scenariuszy i wtedy nie takie sami sobie zrobimy.

Osiągi statków są czasami nieco naciągane (takim MMU można sobie polatać nad powierzchnią Marsa, co normalnie byłoby dość trudne) ale i tak dobrze oddają ich specyfikę.



Dokąd się lata

Oj paaanie!!! Polecieć można praktycznie wszędzie - no, przynajmniej wszędzie w obrębie naszej galaktyki, acz nie tylko. Układ Słoneczny został "odtworzony" z dużą pieczołowitością i przy użyciu zdjęć z próbników międzyplanetarnych. Dzięki temu szczególnie dobre wrażenie robią duże planety takie jak Jowisz albo Saturn. Na mniejsze obiekty także możemy się wybrać - w wirtualnym kosmosie Space Simulatora latają asteroidy i komety, na planetach można lądować: wtedy gra zamienia się w symulator lotu, jako że szczególnie okolice baz kosmicznych i wyrzutni mają "fotograficzne" tekstury.

Jeżeli bardzo się uprzemy, to obejrzymy nawet obiekty, których nikt jeszcze nie widział. Microsoft nie zapomniał bowiem o pulsarach, czarnych dziurach i innych takich.

Rzecz jasna nie zapomniano o działalności ludzkiej na przestrzeni wieków - mamy stację kosmiczną Freedom, a także bazy na Księżycu i Marsie.

Jeżeli ktoś nie lubi latania to może wybrać się do jednego z wielkich obserwatoriów ziemskich i podziwiać niebo (wszechświat cieszy?). Space Simulator nie był chyba projektowany jako domowe planetarium, ale mimo to sprawuje się w tej roli dość dobrze.

Producenci przygotowali nam wiele "sytuacji" umiejscawiających nasz pojazd w co ciekawszym miejscu przestrzeni kosmicznej. Ambitni mogą też pokusić o zrealizowanie dwóch proponowanych misji: lądowania na Księżycu i pełnej misji wahadłowca (włącznie z dokowaniem do stacji kosmicznej).

A na koniec

musimy rzec, iż trudno stwierdzić, czy jest to dobra gra czy nie. Można pyskować na dźwięk - bo go prawie nie ma (tzn. jest muzyka klasyczna w tle, tak jak we Frontierze) , albo na grafikę - ale tu z kolei to co najważniejsze. czyli widok "za oknem" jest rewelacyjny. Słowem: zagrajcie sami. My oczywiście mamy nadzieję, iż Microsoft spłodzi następne wersje, wszak Flight Simulator można nazywać rewelacyjnym dopiero od wersji 5.0.

Tym optymistycznym akcentem kończymy, odlatując "where no man has gone before"

Alex&Gawron

1 Battle Bugs
2 Alien Legacy



Cel ataku: silnie broniony hamburger. Plan działania: pluskwa, pająk i pchła wyeliminują zaopatrzoną w rakietę mrówkę. Następnie należy zsynchronizować atak świerszczy z działaniami bombardującymi moskita.

Nie, nie odpaliło mi, choć może to tak wyglądać. Po prostu Sierra wydała mocno nieortodoksyjną strategię, w której stające na przeciw siebie armie złożone są z owadów. Gra składa się kilkudziesięciu misji o rosnącym stopniu złożoności. Niektóre przypominają wręcz typową łamigłówkę - tylko jedno rozwiązanie prowadzi do sukcesu. W miarę czasu i złożoności zadań można pokusić się o własne koncepcje rozwiązania problemu.

Pierwsze misje, treningowe, pokazują podstawowe zasady owadziej taktyki (jeśli rzucać kamieniem, to z góry; jeśli atakować, to bandą; jeśli bronić się, to robakiem o jak największej odporności). Bo owady (jest ich ponad 30 rodzajów) mają swe specyficzne cechy: umieją latać, skakać, pływać, rzucać przedmiotami, bić się z kilkoma przeciwnikami na raz. Ponadto mają określoną odporność na ciosy i siłę ataku. Misje są mniej zróżnicowane i sprowadzają się z grubsza do 3 gatunków: zniszczenie siły żywej, obrona przedmiotu lub zdobycie go. Rzeźba terenu urozmaicona jest rozlaną colą, niedopałkami petów, gwoździami, monetami, zapałkami, czy rozlaną i lekko nieświeżą sałatką Campbella.

Wszystko to okraszone wspaniałą animacją maleńkich figurek owadzich, efektami dźwiękowymi i oczywiście miłym łechtaniem próżności grającego. Co kilka bitew (wygranych, rzecz jasna) proszony on jest na audiencję do królowej - mrówki, gdzie otrzymuje kolejne odznaczenia.

Battle Bugs, dzięki sporemu ładunkowi humoru i trudnym misjom (nie myślę o pierwszych) wspaniale bawi. Miejmy nadzieję, że już niedługo pojawi się w ofercie firmy IPS.

Sir Haszak

Producent: Dynamix, Sierra on - Line
Rok wydania: 1994
Komputer: PC 386





Alien Legacy

Po raz kolejny już ludzkość wyrusza na podbój kosmosu wysyłając wielkie statki kolonizacyjne. Oczywiście dowództwo jednego z nich zostało powierzone Tobie. Cieszyłeś się z tego niezmiernie, do czasu wszakże. Gdy tylko Twój statek przybył na miejsce przeznaczenia, okazało się, iż po ziemskim statku Tantalus, przybyłym tutaj kilkadziesiąt lat temu, nie ma śladu. Tak więc będziesz musiał w porę wykryć przyczynę klęski poprzedniej ekspedycji, by nie dosięgnęła także Ciebie. Co gorsza, komunikaty przesłane z Ziemi wskazują na to, iż odwieczna wojna pomiędzy ludzkością i rasą Obcych została roztrzygnięta na korzyść tych drugich...

Podstawową czynnością w Alien Legacy, jest zakładanie i utrzymanie baz na powierzchni planet lub stacji kosmicznych na orbitach. Jedyne, czym musimy się martwić, to dobranie odpowiedniej proprocji pomiędzy liczbą i rodzajem wybudowanych instalacji (każdy budynek zużywa pewną ilość energii, rudy itp, wymaga też odpowiedniej obsługi, w zamian zaś coś produkuje), tak by baza była samowystarczalna oraz by produkowała nadwyżki na czarną godzinę.

Jednym z naszych świátłych celów będzie rozwijanie poziomu nauki. Budowane przez nas laboratoria produkują pewną ilość "punktów naukowych" z określonej przez nas dziedziny wiedzy, które następnie możemy spożytkować do poczynienia różnych przydatnych wynalazków. Punkty te możemy także zebrać z powierzchni planety (co w sumie nie jest takie głupie, bowiem odkrycia np. w dziedzinie biologii wymagają najpierw odpowiednich próbek materiału badawczego).

Prócz rozwoju nauki poszukiwać będziemy złóż minerałów, artefaktów Obcych i tych pozostawionych przez statek Tantalus, jak też dziwnych zjawisk, których zbadanie pozwoli naszym inżynierom dokonać nowych wynalazków, które z kolei poprawią wydajność już istniejących instalacji, bądź też umożliwią zbudowanie czegoś zupełnie nowego. Pograwszy jednak dłużej łatwo się jednak zorientować, iż Alien Legacy nie jest typową grą strategiczną. Posiada bowiem ściśle ustaloną fabułę - wszystkie wydarzenia następują bowiem w ściśle określonej kolejności - tak więc mamy najpierw kilka pomniejszych wynalazków, potem odkrycie pierwszych pozostałości po kolonistach, uszkodzenie hibernatorów na macierzystym statku, atak miejscowej flory i fauny itd... Szybkość rozwoju akcji zależy na szczęście od nas, a konkretnie od penetracji miejsc na planetach, uznanych przez naszych doradców za podejrzane. Doradcy zresztą nie na wiele się poza tym przydają - czasami trzeba tylko wysłać jakiegoś, aby przeprowadził wizję lokalną (na przykład podczas znacznego wzrostu aktywności roślin na jednej z planet, wysłany nań naukowiec opracuje skuteczne "antidotum").

Akcja rozwija się prostoliniowo jednostajnie, więc można by się w zapytać: i gdzie tu miejsce dla gracza? No cóż - jeżeli wykażesz wystarczającej czujności możesz nie ujrzeć jej w całości. Radzimy zatem grać dobrze...

Alex & Gawron

Firma Sierra on-Line
Rok produkcji: 1993
Komputery: PC 386, VGA, SBlast
Podobne:
Master of Orion - do opanowania masz galaktykę; większe znaczenie nauki, dyplomacja; Amiga, PC



Jest taktycznie

Lords of the Realm



Cechą Anglii, zwłaszcza w grach strategicznych, jest permanentne rozbicie terytorialne i tonięcie w mrokach średniowiecza. Tę klasyczną już sytuację mamy w najnowszej produkcji firmy Impressions. Nie muszę więc dodawać, że intryga sprowadza się do zjednoczenia całości (do której zalicza się tym razem także Walia) pod swym berłem.

Całość podzielić możemy na dwie wzajemnie uzupełniające się części: ekonomię i wojnę.

Ekonomia

Na początku masz jedno terytorium i trochę ludności. Pracę swych poddanych musisz dzielić pomiędzy prace polowe (uprawa zboża, hodowla krów i owiec), pozyskiwanie surowców, produkcję uzbrojenia, budowę zamku i obronę granic. Produkcja rolna służy trzem celom: zdobyciu gotówki (hodowla owiec dla wełny), zapewnienia właściwego poziomu wyżywienia ludności (krowy; ich liczba pomnożona przez 10 daje możliwości żywieniowe kraju), odłożenie zapasów na wypadek oblężenia zamku (ziarno).

Oczywiście należy również zadbać o stan pól - nadmiernie eksploatowane wyjaławiają się i trzeba je kosztem sporych nakładów ludzkich uzdatniać. Każde z działań polowych ma swą specyfikę: zboże wymaga obecności chłopów wiosną, podczas siewów, i jesienią, przy zbiorach (wymagana liczba rolników: zasiany areał razy 1,5). Pasterze bydła i owiec muszą doglądać inwentarza przez cały rok.



Górnicy pozyskujący rudę żelaza, kamień, drwale zaopatrujący Cię w drewno i rzemieślnicy wyrabiający broń zanim rozpoczną swa działalność dość długo się szkolą. Nie ma mowy więc o sezonowym przenoszeniu do tych zawodów chłopów (z wyjątkiem stawiania zamków). Kamień i drewno niezbędne jest przy budowie zamków, żelazo przy wyrobie broni.

Dwoma źródłami gotówki są podatki bezpośrednie i handel. Wysokość podatków ustalamy sami pamiętając jednak o spadającym zadowoleniu ludności. Handlować możemy wszystkimi płodami rolnymi, kamieniem, rudą, drewnem i bronią. Oczywiście żeby to nastąpiło, do danego hrabstwa musi zajrzeć kupiec. Nie każdy kupiec wszystkim handluje. Ceny kształtują się w zależności od podaży i popytu na rynku. Jeśli masz kilka terytoriów i na jednym z nich zabrakło żywności, a nie ma tam kupców, możesz ją przerzucić z innego, zasobniejszego. Przy tego typu przerzutach trzeba wziąć jednak pod uwagę ryzyko plagi szczurów (25% zboża znika) lub grasujących watach wilków (giną bydło i owce).

Zarządzanie w przypadku większej liczby terytoriów może przejąć namiestnik. Po każdej turze mówi nam, gdzie zmieniono racje żywnościowe, gdzie jest nadmiar chłopów, a gdzie ich niedobór. Jego usługi kosztują 20 sztuk złota od prowincji.

Bezpieczeństwo naszego terytorium zapewnia zamek i znajdująca się w nim załoga. Aby go wznieść trzeba nakreślić plan budowy: kształty i wymiary wież, murów, bram itp, co bardzo przypomina podobną czynność w Castles II. Później zgromadzić niezbędne surowce i przeznaczyć odpowiednią liczbę ludzi. Dzięki pobudowaniu zamku wróg nie zagarnie naszego terytorium wchodząc do jego miasta - musi oblegać zamek. Wybudowany zamek możesz dowolnie rozbudować. Zniszczony na terytorium zdobytym musisz odbudować.



Gwarantem tego, że będziemy mieli kogo zaciągać do armii jest zadowolenie obywateli naszych prowincji (w skali 0-40). Gdy zejdzie poniżej 5 mamy ponad rok (5 tur), by je poprawić. Jeśli nam się nie uda przestajemy panować na terytorium. Niezadowolenie może wypływać z niedożywienia, zbyt wysokich podatków lub zaciągnięcia zbyt dużej liczby mieszkańców danej prowincji do wojska. Zaradzić mu może w przypadku niedożywienia podwojenie lub potrojenie racji żywnościowych, w pozostałych - zakup piwa. Pozostałe przyczyny wzrostu zadowolenia (duży przyrost naturalny, wybudowanie kościoła) nie zależy od Ciebie. Jeśli zadowolenie utrzymuje się nieznacznie powyżej 5, ale jest niższe niż w okolicznych prowincjach - ludność emigruje.

Wojna

Armię tworzysz ze swych poddanych. Początkowo są to chłopi uzbrojeni w widły. Z czasem możesz dorobić się porządnego uzbrojenia w postaci mieczy, kusz, włóczni, maczuga, łuków, toporów i zbroi. Wyposażając w nie Twoich chłopów możesz uzbierać całkiem zgrabną armijkę. Pomocą służą również najemnicy pobierający na wstępie współpracy jednorazową opłatę manipulacyjną i służący potem za stałą pensję kwartalną. Jednostek najemniczych nie może być jednak w armii więcej niż jedna.

Najskuteczniejszą (i najdroższą) formacją jest ciężkozbrojna jazda (miecze i zbroje). Z broni miotających łuk ma dalszy zasięg i większą szybkostrzelność, natomiast kusze większą siłę rażenia, ważną zwłaszcza przeciw rycerstwu.

1 Lords of the Realm

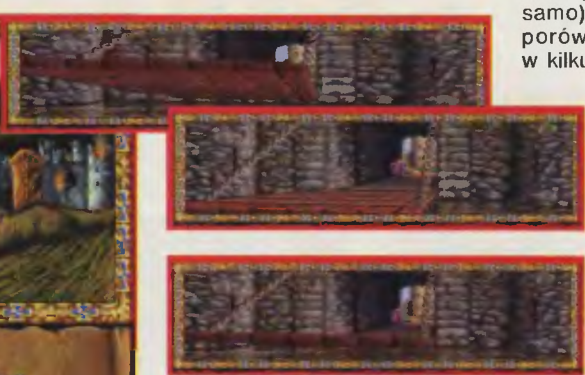
★★★★●



Bitwy rozgrywają się na specjalnie zaprojektowanym ekranie, gdzie w prosty sposób można dowodzić wojskami. Armię określa morale (zależy od długości przebywania chłopów w wojsku), rodzaj broni i liczebność oddziałów.

Terytorium opanowuje się zdobywając jego miasto. Jeśli wybudowano na nim zamek, należy go zdobyć. Na osobnym ekranie







dzielimy armię na budowniczych, zaopatrzeniowców i walczących. Jeśli zamek otacza fosa należy ją zasypać. później przystawiamy drabiny i wieże oblężnicze do murów, pociskami z katapult rozbijamy mury, a taranem - bramę. Po szeregu atakach zamek zazwyczaj się poddaje.

Rady jak nie zejść na dziady

1. Nie zajęte przez nikogo ziemie wystawiają do walki połowę swych mieszkańców. Jeśli mieszkańców jest zbyt wielu możesz ich liczbę ograniczyć paląc wioski.

2. Do wojska możesz zaciągać tylko do 9% ludności, jeśli zależy Ci, by nie spadło zadowolenie.

3. Jeśli zdobyłeś zamek i chcesz go odbudować, zabierz się za to szybko. Po pewnym czasie ruiny rozsypują się i musisz wszystko budować od początku.

4. Aby nie wyjaławiać pól w prowincji przynajmniej 4 z nich powinny leżeć odłogiem. Inaczej musisz angażować kilkukrotnie więcej ludzi, aby znów nadawały się do uprawy (liczba robotników zależy od wielkości populacji danej prowincji i dotychczasowemu systemowi).

5. Uważaj przy wchodzeniu na czyjeś słabo zagospodarowane terytorium - możliwe, że jest tam rewolta. Zostaniesz tam szeryfem i będziesz się miał dodatkowy kłopot na głowie.

6. Nie przesyłaj żywności, gdy po drogach kręcą się bandy zbuntowanych chłopów lub niski jest stan zadowolenia mieszkańców prowincji, przez którą jedzie transport - ładunek zostaje wtedy wypakowany po drodze, a Tobie tego daru dla biedaków i tak nie odliczą od podatku.

7. Czytaj, co piszą do Ciebie inni władcy. Zazwyczaj donoszą o atakach innych na Ciebie i nie mylą się.

8. Gdy morale armii zejdzie dość nisko - rozwiąż ją natychmiast. W innym przypadku zacznie grabić i palić Twe ziemie.



Podsumowanie

Lords of the Realm jest z pewnością twórczym rozwinięciem idei Defendera. Twórcy poszli już tak daleko, że z pierwowzoru pozostał tylko pomysł i podobny okres historyczny, w którym rozgrywa się akcja. Reszta została zmieniona, choć nie wszystko jest oryginalne. Całość stanowi dość mocny kawałek strategii zwłaszcza na najwyższych poziomach gry (można osobno ustawić poziomy ekonomii i walki). Nieźle rozwiązano też ukazanie opcje statystyczne. Mogą one być wyświetlane jako raport coroczny czy ukazujący się co 2 lata. Zaznaczone są przy tym stan obecny i kierunek zmian w porównaniu z poprzednim rokiem (jest lepiej, gorzej lub tak samo). Zaraz potem wyniki są porównywane do konkurencji w kilku najważniejszych kategoriach. Mamy więc przegląd sytuacji, ale jeśli nie chcemy tracić czasu można go wyłączyć. Grę urozmaicają (zwłaszcza na wyższych poziomach) także różne zdarzenia losowe: klęski żywiołowe, napady drapieżników na stada, plotki o niebezpieczeństwach nadchodzące z zagranicy.

Do wad tego systemu zaliczyłbym przede tracenie ludzi przez wojska atakujące podczas ostrzału z machin miotających. Nie imponuje także grafika gry (z nielicznymi wyjątkami), a muzyki i efektów dźwiękowych nie ma prawie wcale.

Gra się w to jednak świetnie, o czym donosi po tygodniu spędzonym nad tą zabawką

Sir Haszak

Producent: Impressions
Rok produkcji: 1994
Komputery, na które chodzi: Amiga, PC 386

Jest taktycznie

Po dość długim oczekiwaniu ukazała się kolejna gra Sida Meiera. Tym razem jest to próba przybliżenia realiów kolonizacji Nowego Świata. Trzeba przyznać, że próba nawet udana, choć nie posuwająca tego gatunku gier do przodu.

Co nowego?

Nie sposób nowej gry nie porównać do jej poprzedniczki - Cywilizacji. Do Kolonizacji przeniesiono sporo z możliwości konfiguracyjnych - wyznaczanie klimatu, powierzchni lądu itp. lub kolonizacja rzeczywistych Ameryk. Celem gry jest uzyskanie niepodległości, co uzyskujemy poprzez wydanie Deklaracji Niepodległości i obronienie się przed atakiem sił ekspedycyjnych przybyłych z metropolii. Metropolia bowiem stanowi bogate zaplecze, z którego można importować towary, okręty oraz ściągać i szkolić osadników. I oczywiście sprzedawać produkty wytwarzane w kolonii. Perfidia tego układu polega na tym, że to co wywozisz do kolonii systematycznie drożeje, a to co przywozisz - tanieje. Do tego dochodzą cła nakładane przez króla na towary przez Ciebie eksportowane z kolonii. Możesz nie zgodzić się na nie, ale wtedy metropolia zbojkotuje dany towar i nie będziesz mógł nim z nią handlować. Jeśli się zdecydujesz przywrócić handel zakazanym towarem będziesz musiał zapłacić opłatę wyrównawczą (skąd my to znamy?), zazwyczaj wysoką.

Sam Nowy Świat z początku jest przed nami zakryty. Startujemy jako przedstawiciel jednego z 4 narodów najbardziej zasłużonych dla kolonizacji Ameryki: Anglii (szybkie przyciąganie kolonistów), Francji (dobre kontakty z Indianami), Hiszpanii (ułatwione ataki na Indian) i Holandii (ułatwienia w handlu), mając jeden statek z 2 kolonistami żeglujący w pobliżu wybrzeży Ameryki. Wybieramy sobie kawałek lądu zdatny do kolonizacji, po czym zakładamy osadę.

Zazwyczaj od razu wchodzimy w kontakt z krajowcami i trzeba być dla nich miłym jak najdłużej. W ramach stosunków dobrosąsiedzkich przynoszą nam to i owo, co przydaje się na miejscu lub jest spieniężane w handlu z metropolią. Oczywiście z miejsca trzeba rozbudowywać infrastrukturę kolonii. Autorzy pozwalają tu zaszaleć. Mamy do dyspozycji umacnianie obronności kolonii (palisada, fort, forteca) oraz szereg zakładów rzemieślniczych zajmujących się produkcją rumu, odzień wierzchnich, ubrań, broni, statków, narzędzi niezbędnych do budowy bardziej zaawansowanych technologicznie gmachów stanowiących warsztat pracy Twoich osadników. Do tego masz jeszcze ratusz i kościół. W tym pierwszym produkujesz dzwony wolności, dzięki którym wzrasta świadomość ludu - jest on bardziej skłonny odłączyć się od metropolii. Zresztą im bardziej chce niepodległości, tym wydajniej pracuje. Produkcja dzwonów pozwala też na wciągnięcie do Kongresu Narodowego osobistości zasłużonych dla kolonizacji Ameryki. Dzięki nim Twoi koloniści nabierają pewnych przydatnych umiejętności z handlu, polityki, eksploracji kraju, religii i obrony. Wreszcie po ogłoszeniu deklaracji niepodległości szybka produkcja dzwonów stanowi warunek wsparcia Twego powstania przez inne państwo kolonizujące Amerykę. Kościoły z kolei produkują krzyże, przyciągające z metropolii nowych kolonistów.

Nowy kontynent obfituje w cały szereg bogactw naturalnych (bawełna, tytoń, drewno, zwierzyna łowna) i mineralnych (srebro, rudy żelaza), które możesz przetwarzać w koloniach lub sprzedawać bezpośrednio w metropolii. Gospodarzami tych ziem jest kilkanaście plemion Indian o różnym sposobie życia. Jedno, co ich łączy, to początkowo przychylny stosunek do kolonistów. Potem bywa różnie - napady na miasta i ich plądrowanie, zabijanie osadników, domaganie się rekompensaty za rzekome krzywdy popełnione na tubylcach itp. Ty starasz się w miarę możliwości nie reagować, bowiem handel z Indianami pozostaje jedynym wyjściem w przypadku wprowadzenia przez mertopolię embarga na dany towar. Indianie są dość wymagającymi odbiorcami, bo kupują tylko to, czego im trzeba (mertopolia weźmie wszystko). Ale jak się nie ma, co się lubi...

Koloniści dzielą się na zwykłych i posiadających jakieś zdolności podwyższające ich wydajność pracy. W sumie będzie tego kilkadziesiąt zawodów. Wszystkich nieuzdolnionych można kształcić w określonym zawodzie, jeśli mamy odpowiednią szkołę (trzeba sobie wybudować i znaleźć nauczyciela właściwej profesji).

Ogłoszenie niepodległości powinno nastąpić wtedy, gdy masz dość silną armię, większość kolonistów jest za niepodległością (najlepiej, by główne miasta miały 100% dla powstania, co sygnalizowane jest niebieskim kolorem). W pobliżu Twych kolonii lądują siły ekspedycyjne i rozpoczyna się główna atrakcja programu - wojna. Podczas niej zwolennicy pozostania kolonistami (torysi) wszczynają walki w miastach w których stanowią więcej niż 50%













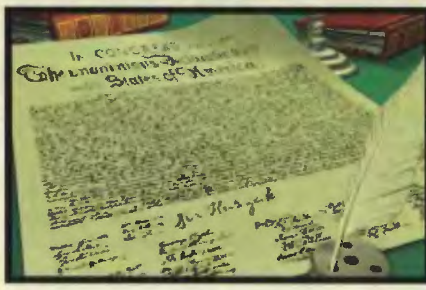
ludności. W miastach, gdzie stanowią mniejszość, wspierają siły ekspedycyjne, gdy te atakują miasto. Twe zadanie polega na odebraniu torysom zajętych miast i zniszczenie sił ekspedycyjnych - wtedy wygrałeś. Teraz możesz popatrzeć jak bardzo przysłużyłeś się Ameryce - czy nazwą Twym imieniem sieć barów szybkiej obsługi, czy może cały kontynent.

Odrobina porad

1. Indianie - utrzymuj dobre kontakty z krajowcami i nie niszcz ich wiosek (ujemne punkty); są potencjalnymi kolonistami (!), można z nimi handlować; jako koloniści dobrzy do prac polowych, podatnl na edukację; handel z nimi zaczynaj od Trade Goods (potem powiedzą, czego im trzeba) i twórz misje w ich obozach.

2. Koloniścl - nie sprowadzaj ich w zbyt dużych ilościach, bo obniżają morale (koloniści, którzy "zostają wyprodukowani" przez miasto o 100% akceptacji niepodległości nie stwarzają takich problemów); zakładaj miasta w pobliżu wiosek indiańskich - na początku możesz ich kształcić u Indian, później we własnych szkołach - taniej wychodzi, niż z metropolii; z odkrywaniem artefaktów poczekaj na Korteza - wtedy będziesz bogaty.

3. Handel - co jakiś czas król proponuje podniesienie ceł na jakiś towar, jeśli nie jest Ci on potrzebny - nie zgódź się na to; staraj przetwarzać w kolonli surowce l eksportować do metropolii gotowe produkty (więcej się zarabia); z Indianami i koloniami innych państw możesz się targować - dopuszczalna długość targowania zależy od sympatii żywionej przez nich do Ciebie; najszybsze lądowe połączenia to rzeki (dopóki nie wybudujesz dróg); pod żadnym pozorem nie sprzedawaj rudy (Ore)



lub narzędzi (Tools) nie mówiąc o karabinach (Arm) - konie możesz, szybko się mnożą (jeśli masz zagrody).

4. Walka - nie atakuj armatami w otwartym polu; pamiętaj, że na morzu możesz atakować jedynie statkami korsarskiml (Privateer) l fregatami (Frigate); pamiętaj, że wrogie forty i fortece spowalniają ruch Twych statków; na wyspach obstaw wszystkie ich pola żołnierzami - siły ekspedycyjne nie będą miały gdzie wylądować.

Podsumowanie

Colonization jest bardzo wierna Cywilizacji jeśli chodzi o samą ideę, sposób realizacji, a nawet grafikę. W tym ostatnim przypadku Alex stwierdził, że nawiązano tak bardzo, iż gra stała się nieco archaiczna. W każdej bajce jest ziarno prawdy, więc w tej opinii chyba też. Pomimo znacznego podobieństwa cel gry, zadania stojące przed graczem są nieco inne. Do niewątpliwych osiągnięć autorów należy oddanie uczuć jakie żywili dawni koloniści do metropolii. Już po krótkiej grze ma się ochotę wybić na niepodległość, bo cła bardzo przeszkadzają w handlu, a tym samym rozwoju kolonii. Nie zachowany natomiast został w dużej części realizm historyczny: nie uwzględniono w grze zasług Portugalii, Anglicy niezmiennie lądują na wybrzeżach Ameryki Płd, a sama data uzyskania niepodległości wyznaczona jest przez datę uzyskania niepodległości przez Stany Zjednoczone. Irytuje też niemożność ruszenia jednostki, której kazano stać (ale się rozmyślono).

Oprawa muzyczna, bardzo rozbudowana, wygląda już współcześnie. Składa się z kilkunastu utworów kojarzących się klimatem z Ameryką anglosaską. Do tego dochodzą melodie występujące przy szczególnych okazjach i efekty dźwiękowe.

Colonization to amerykańskie spojrzenie na kolonizacje (choć wśród osób zasłużonych znaleźli się przedstawiciele także innych nacji). Jako podręcznika historii trudno tego używać, z obawy na wykształcenie tępaków i abnegatów. Ale jak się w to gra!

Sir Haszak

Producent: Microprose
Rok wydania: 1994
Komputery, na których chodzi: PC 386, Roland

Colonization

Tak było

Niektórzy utrzymują, że Kolumb odkrył Amerykę. Otóż nie! Pierwszym człowiekiem, który dotknął stopą amerykańskiej ziemi (jeszcze wtedy się tak nie nazywała) , był jakiś małpolud, zdecydowany wreszcie zejść z drzewa. Historycy chyba nie znają jego imienia, bo by już się pochwalili. Ponieważ historia pisana była przez europocentryków, przyjmijmy ich optykę. W 1000 roku n.e. na płn.-wsch. wybrzeżach Ameryki Płn. wylądowali Normanowie (widzieli ją już 15 lat wcześniej). Nie podzielili się jednak tym odkryciem z innymi ludami Europy i sprawa przyschła (niektórzy utrzymują, że przed nimi byli Fenicjanie, Kartagińczycy, chińscy duchowni lub mnisi irlandzcy). Pół wieku po nich do kontynentu dopłynął tak chwalony nie wiadomo za co Krzysio Kolumb, nawiedzając go po trzykroć.
Nie można powiedzieć, że odkrył Amerykę z dwóch powodów:
a) nie był pierwszy, b) myślał, że jest w Indiach.
Narozrabiał strasznie - teraz w Ameryce są Indianie, a mieszkańców Indii trzeba było przerobić na Hindusów, przez co są kłopoty na lekcjach geografii. Za karę od jego nazwiska nazwano tylko jeden kraj i to najbardziej handlujący narkotykami. Całą pulę nazewnicsą zgarnął Amerigo Vespucii, Włoch, uczestnik dwóch wypraw Kolumba i dwóch własnych (1499, 1501-1502), od imienia którego nazwano w 1507 r. Amerykę Płd. (dokładnie opłynął jej wschodnie wybrzeża), a 30 lat później cały Nowy Świat.
W kolonizacji Ameryki najważniejszą rolę odegrało 5 państw:
HISZPANIA - począwszy od wyprawy Kolumba systematycznie badali i kolonizowali Amerykę Południową i Środkową, niszcząc państwa Majów, Inków, Azteków i szereg mniejszych plemion w poszukiwaniu El Dorado. Dotarli też do płd.-zach. ziem obecnych Stanów Zjednoczonych. Kolonie hiszpańskie w większości wyzwoliły się w latach 1810-1822. PORTUGALIA - po podziale z Hiszpanią w 1494 roku traktatem w Tordesillas ziem Nowego Świata wybrzeże Brazylii przypadło Portugalii; dotarli tam w 1500 roku. Założona przez nich kolonia uzyskała niepodległość w 1821 roku. ANGLIA - początkowo skolonizowali Nową Fualandię i Virginię, stopniowo opanowując później resztę Ameryki Płn. i część wysp na morzu Karaibskim. Stany Zjednoczone ogłosiły niepodległość w 1776, Kanada jest brytyjskim dominium, a wyspy Ameryki Środkowej są w części terytoriami zależnymi. FRANCJA - opanowała płn.-wsch. wybrzeża Ameryki Płn. (Kanada) i interior tego kontynentu oraz część wysp Ameryki Środkowej. Posiadłości północnoamerykańskie zostały utracone w XIX wieku na rzecz Anglii, część środkowoamerykańskich uzyskała niepodległość w XX wieku, reszta jest terytoriami zamorskimi Francji. HOLANDIA - założyła Surinam w Ameryce Płn. i 2 miasta Nowy Amsterdam w obu Amerykach; w Ameryce ich posiadłości wchłonęła Anglia (podobnie jak kolonię szwedzką).







BREAKTHROUGH

ZOO CORPORATION '94

PC, WINDOWS

Breakthru!

Windows nie jest specjalnie dobrym systemem dla gier, o czym przekonało się już parę firm (o taka na przykład Sierra, ze swoimi bilardami pod Windows). Jedynymi gierkami, które czują się w nich dobrze, są gry logiczne (i całe szczęście, bo w końcu w co mają grać panowie biznesmeni w przerwach pomiędzy przeglądaniem raportów).

Jedną z nich jest Breakthrough. Zasady są proste aż do bólu. Otóż mamy studnię, a w niej dużą kupkę różnokolorowych klocków. Naszym zadaniem jest (no, zgadnijcie) pozbycie się wszystkich klocków za pomocą zaczarowanego młotka. Magiczność wspomnianego narzędzia polega na tym, że niszczy wyłącznie takie klocki, które stykają się bokami z klockami o tym samym kolorze. Na dodatek wywołuje on reakcję łańcuchową i niszczy wszystkie klocki o kolorze takim jak uderzony, do których można się dostać "przez bok".

Skomplikowane? Eeee tam, nie przesadzajcie - gdy tylko zaczniecie grać, wszystko stanie się jasne. Oczywiście klarowność reguł bynajmniej nie oznacza, że gra jest prosta. Na pierwszych poziomach i owszem, ale potem trzeba nieźle się nagłowić, żeby wykonać postawione przed nami zadanie.

Dla urozmaicenia nad szczytem studni przepływają sobie różne dziwne przedmioty. Najczęściej są to dodatkowe klocki, spadające złośliwie w nieodpowiednie (dla nas) miejsca studni. Zdarzają się także gadżety bardziej przyjemne - bomby, które wybuchając niszczą część klocków, albo też rakiety - niszczące od razu cały rząd, bądź kolumnę. Najprzyjemniejszy jest zaś klocek - kameleon, potrafiący zniszczyć wszystkie klocki wybranego przez nas koloru znajdujące się w studni. Z reguły umożliwia to bardzo szybkie ukończenie poziomu.

Najgorszą przeszkodą będzie zaś nieubłaganie upływający czas. Gdy nie uda nam się odpowiednio szybko rozbić ścian klocków tracimy jedno "życie", a mamy ich zaledwie trzy.

Nasze rozgrywki prowadzić będziemy w kilku miejscach na świecie. Zbijając klocki odsłaniać będziemy powoli rodzajowy obrazek z miasta w którym aktualnie przebywamy.

W Breaktrough gra się bardzo przyjemnie (szczególnie na najniższym stopniu trudności). W pewnym sensie można go uważać za kolejną mutację Tetrisa (studnia, te sprawy), co według nas jest zaletą.

Alex & Gawron

FABLES & FIENDS

HAND of FATE

GRA W WERSJI POLSKIEJ



Westwood STUDIOS

Patrzysz na coś ,
a za chwilę już tego nie ma.

Kyrandia ginie, znika kawałek po kawałku, a wszystkie, zebrane dotąd, informacje prowadzą do jednego przerażającego wniosku: To klątwa!

Tak rozpoczyna się The Hand of Fate, druga część serii Fables and Fiends. Jesteś młodym mistykiem, właśnie okradziono Twój dom, a Ty musisz udać się w podróż do środka Świata, aby złamać zaklęcie, które niszczy Kyrandię.
Twoja pełna przygód podróż dowodzi jednego – nic nie jest tym, na co wygląda. Pozory mylą, a przyjaciół możesz policzyć na palcach jednej ręki. Dosłownie.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE:
386-20, 2MB RAM, VGA
20MB HDD

Virgin GAMES

IPS

Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group, ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa. Tel. 642 27 66; 642 27 68. Fax: 642 27 69.

CD-ROM

Maddog II – The Lost Gold

Dystrybutor: CD Projekt, Ocena: 8/10, Cena: 1.050.000,-



Maddog powrócił! Pierwsza popularna gra na CD-ROM-ach doczekała się drugiej części, w której przyjdzie nam odzyskać skarb zagrabiony przez tytułowego złoczyńcę. Tym, którzy nie widzieli części pierwszej, przypominamy, "Maddog" jest filmem interakcyjnym: czyli wrogowie pojawiają się w tych samych miejscach (choć niektóre sceny były kręcone w kilku wariantach), zaś zadaniem gracza jest przesunąć kursor tak, aby ukatrupić przeciwnika nim on zdoła wyjąć "gana". Całość usiłuje się animować na pełnym ekranie (co powoduje, że czasem piksele są nieprzyzwoicie duże), gada przez Blastera, słowem wygląda jak film.

Tych co grali w "Maddoga", informujemy, że zmiany są duże i na korzyć. Po pierwsze, digitki są lepsze i większe, co wiąże się z możliwością wykorzystania czytników o podwojonej szybkości odczytu, tzw. double speedów. Sama gra jest zresztą czterokrotnie większa i zajmuje 470 MB (bez wykrzyknika, już nie te czasy...) Po wtóre - graficy "American Laser Games" szybko się uczą i jakość elementów dorysowywanych poprawiła się, przechodząc od poziomu wczesnocommodorowskiego do poziomu wczesnej grafiki na karty EGA. Wprowadzono też więcej scen gdzie poruszasz się (czyli strzelasz jakby do ruchomych celów). Wreszcie można sobie wybrać partnera spośród 3 osób: panienki, Indianina i szulera karcianego (zgadnijcie kogo wybraliśmy?). Słowem kawał dobrej roboty i niezłego ubawu.



Alex & Gawron

Who Shot Johnny Rock?

Dystrybutor: CD Projekt, Ocena: 9/10, Cena: 1.050.000,-



Kolejna produkcja "ALG" w stylu "Maddoga". Autorzy tym razem umiejscawiają nas w gangsterskim klimacie lat 20. w USA, znanym nam doskonale z filmów i książek kryminalnych. Johnny Rock to początkujący piosenkarz zabity w niewyjaśnionych okolicznościach, zaś gracz wciela się w postać, jakże by inaczej, prywatnego detektywa, wynajętego przez narzeczoną denata celem odnalezienia mordercy.

I niech nikogo ten wstęp nie zwiedzie! Nasz bohater bierze po prostu pepeszę i idzie w miasto, intelektualizmu w tym zero, ale strzela się przyjemnie.

Zasady gry są podobne do tych z "Maddoga", jednak warto wskazać istotną przewagę "Who shota". Otóż gra ta zrobiona jest tak, aby jak najmniej udawać film interakcyjny. Co to znaczy? Ano, po pierwsze część scen nakręcona jest w kilku wariantach, np. na początku wchodzi dwóch facetów z pudełkami pod pachami i wyjmują z nich jednocześnie: jeden róże, drugi strzelbę. Scena nakręcona jest w dwóch wariantach i trzeba wykazać się dużym refleksem. Po drugie, gracz ma możliwość wyboru miejsca, gdzie chce się aktualnie udać. Po trzecie, część zdarzeń nie jest przyporządkowana do określonych miejsc i mają miejsce losowo. Po czwarte wreszcie, gra często zaskakuje: wychodzi para z windy i po broń sięga paniusia!



Wszystko to sprawia, że pomimo identycznych parametrów jak "Maddog 2" (czyli ceny i objętości) "Who shot?" jest produkcją lepszą i ciekawszą.

Alex & Gawron

Critical Path

Dystrybutor: CD Projekt, Ocena: 9/10, Cena: 990.000,-



Rzecz dzieje się w przyszłości: światu zagraża szalony generał Minh, wysłane do jego bazy dwa śmigłowce zostają zestrzelone - z jednego uratowałeś się Ty, zaś z drugiego młoda, ładna pilotka (mniam!) imieniem Kat. Oboje znaleźliście się w różnych miejscach bazy wroga. Ty jesteś ranny i siedzisz w pokoju kontrolnym, Kat jest na dole. Widzisz ją na monitorach. Ponieważ jesteś bezbronny jak niemowlak, możesz tylko pomóc Kat przy pomocy urządzeń kontrolnych, które obsługujesz. Tylko Twoja pomoc pozwoli jej przeżyć, tylko jej przeżycie daje Ci szanse.

Tak to wygląda - widzisz swoją piękną partnerkę na ekranie i musisz kombinować, jak jej pomóc. Do dyspozycji masz masę przełączników (jednym z ciekawszych jest krzesełko elektryczne) i zeszyt z zapiskami gospodarza domu. Gra jest naprawdę trudna, ale przyjemna i nowatorska.

Oprawa jest jej dodatkową zaletą: ponieważ akcję widać na monitorze, stanowiącym małą część ekranu, to pokazywane tam filmiki mają bardzo przyzwoitą jakość i nie oszukują gracza dużymi pikselami i programowym powiększaniem obrazków. Co ciekawsze, gra działa nawet w 16,7 mln kolorów (bowiem przeznaczona jest ona dla MS Windows) - choć odpalenie jej w tym trybie na komputerze z 4 MB pamięci jest trudne. Wreszcie - ta sama wersja gry działa i na PC-tach i na Macintoshach.



Co w sumie? Gra dobra, ale dziwna. Niemalże ambitna - można zagrać: jeden polubi, drugi wręcz przeciwnie.

Alex & Gawron

Icarus

ICARUS

ネカサスシナクケコ クオウ '94

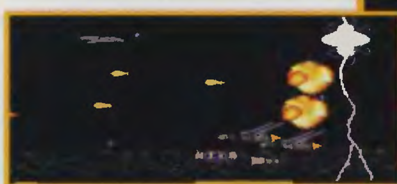
PC

Japońskie gry... Cała historia. Wyróżnia je nie tylko język. Nawet te po angielsku wyczuwa się z kilometra. Co je wyróżnia? Specyficzna grafika (postaci o dużych główkach i małych oczkach, noskach itd), często dziwnie robiona animacja (poruszająca się szybko postać na w tle różnokolorowe, równoległe kreski), choć równie często zdarzają się doskonałe, renderowane intra i zawsze bardzo dobra, czadowa muzyka (może to kicz, ale nam się podoba). Wszystko to wywołuje mieszane uczucia, ale niezależnie od tego należy cenić Japończyków za przynajmniej jedną rzecz: dobre, klasyczne strzelanki. Jedną z takich gier jest "Icarus".

Na początku jest intro: ładne, klasyczne, renderowane intro z dużą ilością wybuchów, statków kosmicznych, baz, planet itd. Niewiele z niego wynika, jeśli chodzi o fabułę gry, ale to rzecz drugorzędna. Następnie przechodzimy do menu, gdzie można wybrać płeć, odsłuchać wszystkich muzyczek z gry (a jest ich kilka i brzmią ładnie) i oczywiście rozpocząć grę.

Sama gra jest klasyczną strzelanką z widokiem z boku. U dołu ekranu widać listwę informacyjną, a na niej trzy istotne wskaźniki: z lewej stan osłon, u góry naładowanie laserów zaś u dołu - zaawansowanie w danej misji. Chyba wszystko jest jasne, może za wyjątkiem owych laserów. Otóż lasery mają to do siebie, że można strzelać z dużą częstotliwością, ale wiązkami o małej sile rażenia, można też laserek podładować (trzymaj "Fire") i tak gruchnąć że...

Oczywiście w trakcie lotu będziesz mógł zdobyć rozmaite bonusy: dodatkowe mniejsze statki towarzyszące, osłony, nowe bronie, bądź wzmocnienie starych oraz dodatkową energię. Jednocześnie przyjdzie Ci oczywiście zmasakrować parę setek statków nieprzyjacielskich, co jest zadaniem nader trudnym, bowiem jest ich dużo i są wytrzymałe. Dodatkowo orientację utrudnia fakt, że zestrzelony przeciwnik wybucha bardzo efektownie, ale cokolwiek jaskrawo i skutecznie przysłania swoich pozostałych przy życiu partnerów.



Etapów jest 7, zaś od czasu do czasu spotkasz wielkich bossów, toteż na brak rozrywki nie powinieneś narzekać.

"Icarus" - fajna, japońska gierka. Czadowa muzyka, niezła grafika, szkoda tylko, że całość zbyt trudna i niezbyt czytelna. Koneserom gatunku polecamy, inni mogą, acz nie muszą zobaczyć.

Alex & Gawron



Sky Roads

SKYROADS

BLUE MOON SOFTWARE '93

PC

Jaka powinna być dobra gra? Jedną z wielu prawidłowych odpowiedzi jest: "prosta". Kolejna dobra odpowiedź: "dobrze zrobiona". I jeszcze jedna: "trudna, ale wciągająca". Oczywiście możliwości jest więcej, ale trzy tu podane spełnia gra, będąca tematem tego tekstu - "Skyroads".

Fabuły nie ma w niej żadnej - trudno, faktem jest, że nie jest potrzebna. Jakby nie było, kierujesz małym stateczkiem gdzieś w układzie gwiezdnym. Ale nie jest to kolejna strzelanka, broń Boże. Stateczek zamiast laserów ma zabawny gadżet, pozwalający mu na wykonanie podskoku. Cały pojazd widzimy z tyłu zaś poza wspomnianym już manewrem można go jeszcze przesuwać na boki.

Cel? Dojechać do końca najeżonej przeszkodami drogi, jednej z 30 do wyboru (10 układów po 3 drogi). Droga składa się z szeregu elementów, niekoniecznie ze sobą połączonych. Mogą to być tunele, schodki, czy po prostu odcinki płaskie. Zbudowane zostały w ten wredny sposób, aby spowolnić przejazd, w szczególności wydłużając jego czas do nieskończoności, gdy stateczek rozbija się o wyżej położone elementy drogi lub po prostu w wyniku nieudanego manewru rozpoczyna lot w przestrzeń międzygwiezdną. Żeby było ciekawiej, droga wykonana jest z kilku rodzajów materiałów; mogą one np. hamować, przyśpieszać, utrudniać manewry prawo-lewo, najzwyczajniej w świecie rozwalać pojazd czy też pozbawiać go zasobów tlenu.



A skoro już przy tym jesteśmy... Statek charakteryzuje kilka parametrów: prędkość, ilość tlenu i paliwa, grawitacja oraz aktualny stan maszynki do podskakiwania. Wypada wyjaśnić, że bardzo szybko, owszem, można jechać, ale często kończy się tragicznie jako dryfująca w przestrzeni międzygwiezdnej bryła lodu, zaś jazda z tzw. prędkością bezpieczną kończy się utratą paliwa i (lub) tlenu w połowie dystansu. Jeśli chodzi o grawitację, to waha się ona między 100 a 1700 (zależy od planszy), cokolwiek by to miało nie oznaczać. Ta pierwsza wartość pozwala statkowi wykonywać bardzo długie loty, co wcale nie jest takie miłe, bo plansze też są odpowiednio na tę okoliczność zaprojektowane, zaś możliwości precyzyjnego sterowania w locie są znikome. Wartość maksymalna całkowicie uniemożliwia skoki.

Jednak niech nikt nie myśli, że mamy do czynienia z ordynarną zręcznościówką! Drogi są tak trudne, że aby którąś ukończyć, należy wykazać się olbrzymią precyzją i zręcznością, umiejętnością podejmowania szybkich decyzji i sporym intelektem.

Cała gra? Grafika i muzyka niezłe, choć nie genialne. Prostota wraz z genialnym pomysłem czynią z niej pozycję znakomitą. No i kilka dróg jako shareware...

Alex & Gawron



Skunny in the Wild West



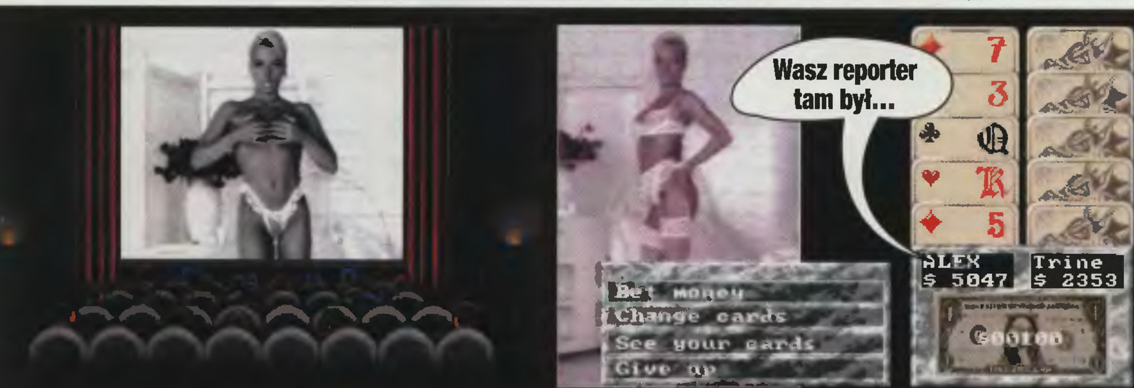
Pewien duży (a co?! zawsze było o kimś małym, niech raz będzie duży) skunks imieniem Skunny w wysoce mętnych okolicznościach znalazł się na Dzikim Zachodzie. W efekcie rozwoju sytuacji musi teraz odnaleźć zagubione owieczki, w czym oczywiście będą mu przeszkadzać straszni wrogowie.

Taka jest fabuła tej małej gierki, zręcznościówki z widokiem z boku. Skunny idzie cały czas w prawo, skacze na przepaściami, zaś do czasowego kasowania przeciwników służy mu pistolet na wodę (dobra koncepcja, pochwalamy) z ograniczoną ilością amunicji. Po drodze bohater odnajduje owe zbłąkane owieczki (musi odnaleźć wszystkie, aby ukończyć poziom), zaś wyższe przeszkody przeskakuje odpowiednio ustawiając zebrane wcześniej skrzynki. Po drodze można znaleźć dodatkowe życia, energię i amunicję.

Gra jest diabelnie trudna, najniebezpieczniejsze są sytuacje, gdy wpadniesz na przeciwnika. Ten odrzuca Cię i lecisz w stronę przepaści.

Oprawa graficzna? Animacje coś w sobie mają, choć zrobione są słabo. Za to tło... Doskonałe. Efekty też niezgorsze, muzyka całkiem fajna. Dodatkową zaletą gry jest fakt, że pierwsza misja dostępna jest jako shareware. Ujmując rzecz globalnie, gra jest tak głupia, że aż zabawna i dlatego właśnie nam się bardzo podoba.

Alex & Gawron





Cover Girls Strip Poker

Strip pokerów ci u nas dostatek, ale i ten weźmiemy. Tym bardziej, że ma on kilka cech charakterystycznych.

Po pierwsze do wyboru jest 8 partnerek, z czego 4 będą nam się pokazywały na zdjęciach, zaś pozostałe - także w animacjach. Animacje są takie sobie, co gorsza czarno - białe i na małym wycinku ekranu, ale jednak.



Drugą ciekawostką jest łatwość gry. Przeciwniczkom zaimplementowano (chłe, chłe) umiejętności blefowania, ale poza tym grają one zbyt ostro, więc technika gry jest następująca: czekamy aż przyjdzie nam cokolwiek lepszego od pary siódemek i licytujemy stawiając cały czas po 999$, czyli stawkę maksymalną. Wygrywasz w 90% przypadków, zaś po 2-3 takich rozdaniach przeciwniczka jest już goła, dosłownie i w przenośni.

Opisywany tu programik jest przyjemny i nieźle wykonany, co się w grach erotycznych rzadko zdarza, bo robią je nie potentaci, ale małe firmy lub zgoła pojedyńczy zapaleńcy. Inną rzeczą jest, że tak naprawdę dobra taka gra musiałaby być duża (dobre animacje i gadki) oraz mieć przyzwoity algorytm gry w pokera (a może lepiej nie...).

Alex & Gawron



Casino Girls Video Poker



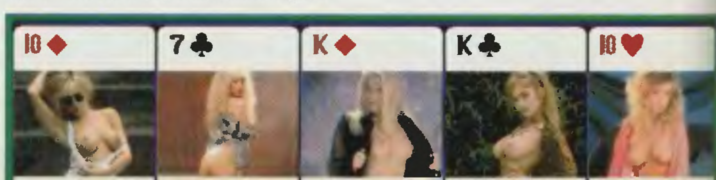
Kolejny, niezławy strip pokerek. Tak naprawdę mamy tutaj do czynienia z rodzajem gry losowej podobnej do "jednorękich bandytów" działającej na zasadzie pokera.

Co to znaczy? Ano, dostajesz pięć kart do łapy i decydujesz się, które wymienić. Za układ, który masz po wymianie, otrzymujesz określoną liczbę punktów, których kilka straciłeś, aby rozpocząć grę. idiotyczne, nieprawdaż? Ale ludzi to bawi.

Jak by nie było, podobnie jest w naszej grze. W zależności od stanu naszego konta i wygranej w ostatnim podejściu w prawym górnym rogu pokazują się nam zdjęciówki rozebranych pań (a nawet ich serie). Same karty też są ubarwione odpowiednimi zdjęciówkami. Grę można zachować i oczywiście załadować, ciekawa jest możliwość ustalenia wysokości wypłat samemu (nie chciało się nam dokładnie liczyć, ale wyjściowo są stanowczo zbyt niskie).

Do tego wszystkiego gra przygrywa na Blasterze (kilka melodii, zresztą zerżniętych z innych gier, np. z "Castles II") i chodzi w trybie SVGA. Tak więc jest to bardzo przyzwoita pozycja (hmmm...) dla wielbicieli gatunku.

Alex & Gawron



Robin Hood Legend Quest



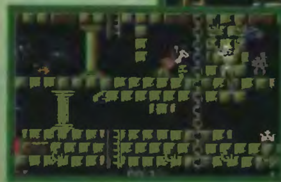
Na podstawie legendy o Robin Hoodzie nakręcono już wiele filmów, napisano wiele książek i gier. Jedną z produkcji na ten temat jest "Robin Hood - Legend Quest". Zrobił ją znany prawie wszystkim zespół Ash & Dave. Jeśli nie kojarzysz, kto to może być, powiedzą Ci coś takie tytuły jak Slicks, Stuntman Seymour itp.

Przechodząc jednak do treści - Wszystko zaczęło się od tego, że szeryf z Nottingham miał w zamku jakieś złoto i inne wartościowe przedmioty. A jak wiemy szeryf to bardzo niebezpieczny człowiek, a tym bardziej, gdy ma pieniądze. Dlatego też nie pozostaje nam nic innego jak opodatkować go, oczywiście stopa naszego podatku wynosi 100%.

Startujemy z jednego z pomieszczeń zamku i rozpoczynamy poszukiwania. Skarby są porozrzucane po całym zamku, więc będziesz musiał pokonać długą drogę, aż wszystkie znajdziesz. Cały skarb będący jeszcze przejściowo w posiadaniu szeryfa, to skrzynie ze złotem, diamenty, rubiny, wysadzane (kamieniami szlachetnymi oczywiście) tarcze, kielichy i korony.

Poruszanie się po zamku nie jest takie łatwe. Pełno tu ruchomych platform i znikających i pojawiających się cegieł, po których nieraz będziesz zmuszony przejść.





Aby wskoczyć na większą wysokość musisz wziąć duży rozpęd, na co nie zawsze znajdziesz miejsce. W takich i innych sytuacjach pomogą Ci sprężyny. Po kilku odbiciach na takim urządzeniu możesz uzyskać dużo większość wysokość skoku niż normalnie. Oprócz tego często będziesz chodził po drabinach i wspinał po zwisających z sufitu łańcuchach. Będziesz także musiał przeskakiwać z jednego łańcucha na drugi, aby uniknąć wpadnięcia do rozciągającej się pod Tobą wody.

W czasie podróży po zamku znajdziesz małe dziury w ścianach, mniejsze od Twojej postaci, przez które będziesz musiał się przedostać. Aby to zrobić rozpędź się i uklęknij. Siłą rozpędu powinieneś przejechać przez dziurę. Jeśli nie udało ci się przejechać całej dziury, to znaczy, że musisz bardziej się rozpędzić.

Głównymi atrakcjami zamku są żołnierze zacięcie do nas strzelający, nietoperze, małe biegające stworki i dziwne latające kule z kolcami. Oprócz tego gdzieniegdzie można spotkać armatki i wystające ze ścian głowy zwierząt plujące kulami lub ogniem. Na szczęście nasz bohater wziął ze sobą łuk, z którego umie wspaniale strzelać. Broń ta jest skuteczna niestety tylko przeciwko niektórym przeciwnikom (jak żołnierze). Radziłbym, abyś cały czas chodził z napiętym łukiem, gotowym do strzału. Często bowiem zobaczysz strzałę wystrzeloną przez przeciwnika, zanim na ekranie pojawi się jego sylwetka i musisz wtedy momentalnie odpłacić mu pięknym za nadobne. Na szczęście oni nie poruszają się zbyt szybko, a Ty możesz się schylić lub odskoczyć i w ten sposób uniknąć trafienia.

Całą zabawę uatrakcyjnia to, że często będziesz miał okazję natknąć się na zamknięte drzwi. Aby się otworzyły musisz zebrać odpowiedni kluczyk leżący gdzieś w zamku. Jednak nie wszystkie klucze otwierają drzwi. Niektóre powodują: pojawienie się lub zniknięcie fragmentu ścianki itp, uruchomienie ruchomej platformy itp.

Grę tą poleciłbym każdemu, kto ma Komcia. Nie jest ona najnowsza, ale za to bardzo dobrze wykonana. Co chwila staje przed nami inny problem. Bardzo ładna jest także oprawa graficzna, co spowodowało, że grę tę zaliczyłem do klasyki.

Ferion



The Crazy Revenge

FRANKO The Crazy Revenge

MIRAGE SOFTWARE '94



AMIGA 500, 1200

Franko

Szczecin, 1987 rok. Był mroźny jesienny dzień. Dwie wysokie postacie szły ulicą gdzieś w centrum miasta. Wracali z przystani portowej po godzinnym rekonesansie.

Planowali to od kilku lat. Alex mówił: " Nie pękaj, przyczepimy się spodu statku i za parę godzin wyskoczymy w Niemcach", a Franko zawsze dokuczał mu mówiąc "W Niemczech kretynie!" (a głos z góry przypominał: "W NRD, chłopcy..."). Nie myśleli nigdy o śmierci. Byli młodzi.

Weszli w następną wąską uliczkę i uderzyła ich fala gorąca, smrodu odchodów i ciemność. Zatrzymali się, aby rozejrzeć się, ale nagle wokół siebie usłyszeli jakieś szatańskie śmiechy i ujrzeli błysk noży i "kraników". Z kłębu pary wyszedł gościu o posturze równej trzech ciałom tow. Wojtka J. i odrzekł:

- Dobra, wyskakiwać z kasy, bo jak [......., Ustawa o ochronie...] to [......., Ustawa o ochronie...].

Ojciec Franka był w ORMO, także jego syn wiedział co z takimi robić.

- Nie bijcie nas, bo zadzwonię na milicję.

Obok szefa stanął jakiś chłopaczek o tysiącu twarzy, fryzurką Sida Viciousa i odparł:

- [......., Ustawa o ochronie...], obrażacie Klocka... Zbysiu, cho no tam z Bodziem...

- [......., Ustawa o ochronie...]

Wszystko rozegrało się w mgnieniu oka. Zbysiu z Bodziem mieli ładne noże i paru kumpli. Franko nie widział swojego przyjaciela, bronił się zaciekle, ale wkrótce urwał mu się film. Oprzytomniał po jakimś czasie. Pierwsze co ujrzał to zakrwawione, skulone ciało mężczyzny...

- Aaaaaaaleeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee!!!!!!!!! - wydarł się Franko nie mogąc się powstrzymać od wydania z siebie jakiegokolwiek dźwięku.

Niestety, jego kompan nie przeżył spotkania z bandą Kloc-



ka. Franko nie mógł o tym zapomnieć. Postanowił pomścić przyjaciela. Na postanowieniu się nie skończyło...

I tak, po pięciu latach wyszedł z domu... i mam nadzieję, że sprawisz, iż powróci żywy. A żeby Ci w tym trochę pomóc podaję ciosy, jakimi możesz okładać te wyrzutki społeczne, z którymi się spotkasz:

(Niektóre ciosy wyglądają inaczej u każdego z bohaterów, których możesz wybrać)

- Cios pięścią - Fire.
- Proste kopnięcie w brzuch (ew. niski cios w podbrzusze) - Fire+Dół
- Blok - Fire+Tył
- Młyn - Fire+Dół+Tył.
- Wyskok - Fire+Góra
- Złapanie za uszy - Fire+Przód
- Uderzenie o piętę (po złapaniu) - Dół+Przód.
- Uderzenie z kolanka (po złapaniu) - Dół.
- Wyjście "z czachy" (po złapaniu) - Góra (u Alexa to cios z pięści z przytrzymaną głową przeciwnika).
- Cios z łokcia (po złapaniu) - Dół+Tył (u Alexa to uderzenie z kolana w klęczącego przeciwnika).
- Przerzut przez głowę. Spróbuj go złapać, jednak tuż przed tym skieruj joya w górę.
- Przerzut przez bark (po złapaniu) - Tył.
- Dobijanie. Ustaw się nad nieprzytomnym, w okolicy jego brzucha i Fire+Dół.

Na początku będziesz przechadzał się po osiedlu szarych bloków, potem po śródmieściu miasta, a na koniec czeka Cię wędrówka po parku. Jeśli chodzi o sposób walki, to jak wynika z mojego doświadczenia, każdy jest dobry, a trampki masz dwa... Radzę uważać na karateków, bo na bliską odległość mogą być niebezpieczni - najlepsze na nich są wyskoki i walka na dystans. Niebezpieczni mogą być również policjanci, ale tylko w grupach - samotnych roztrzaskuje się paroma dobrze wymierzonymi ciosami w grdykę. Inni gostkowie nie sprawiają większych kłopotów, co lepsi się uchylają przed wyskokami, ale to ich przed niczym nie ratuje (za uszy, o parapet i koniec). Jedyne co ich ratuje, to ilość, bo jak wiadomo kupy nikt itd, ale przy większych zgromadzeniach ratuje prawie zawsze "młyn".

"FRANKO" stał się, jeszcze zanim go wydano, klasykiem naparzanek - wreszcie pokazał, że "Polak potrafi". Właśnie to, że jest to gra od początku do końca polska pomogło zebraniu większej ilości wielbicieli. Jego popularność wynika z prostych przyczyn: akcja dzieje się w Polsce (co ma wpływ na grafikę), fabuła nie jest zawiła, krwistość przekracza nawet wyczyny "MOONSTONE'a", udało się przekazać dewiacyjną przyjemność zabijania ludzi (o co w gruncie rzeczy chodzi w nawalankach) na ekranie Amigi oraz dokonano świetnego wyboru ciosów, które wykonuje się bez problemów. Oczywiście, zdaję sobie sprawę, że ta garstka ludzi, która jeszcze nie wyzbyła się ze swojego mózgu odruchów humanitarnych, zaprotestuje przeciwko przemocy, brutalności, drastycznym scenom, które przenosi się już na komputery, ale przecież nie dla nich robi się nawalanki. ..

Pozostało już nam tylko czekać, aż "FRANKO" zostanie przeniesiony na automaty, albo powstanie jego druga część.

Na co ma nadzieję

PIOTRAS



DISCER



Kiedy pierwszy raz zobaczyłem tę gierkę, jakiś tydzień temu, powiedziałem sobie: "No wreszcie trafiłem na coś porządnego..." I z radością maniaka muszę stwierdzić, iż (wciąż będąc pensjonariuszem zakładu psychiatrycznego Tworki S. A.) mimo słabszego wrażenia po tym czasie, gra podoba mi się.

Pokrótce - w "DISCERZE" chodzimy po nieznanej planecie cwanym agentem uzbrojonym w pistolet plazmowy. Znaleźliśmy się tam w wyniku awarii silnika statku międzygwiezdnego. Do przejścia mamy 3 kontynenty (fantasy, futurystyczny i mechaniczny), a w każdym z nich musimy znaleźć 4 dyskietki. Kolejność przejścia kontynentów nie ma znaczenia. Zazwyczaj, aby dostać się do pomieszczenia z dyskietką, trzeba poradzić sobie z zamurowanymi wejściami. Zamurowań tych można się pozbyć po znalezieniu laski dynamitu i skierowaniu joya "w dół", w komnacie z murem. Jedynymi przeszkadzajkami są różnej maści istotki-duchy, nietoperze, chodzące marchewki (!), pająki, jaskiniowcy itp. Poruszanie postacią agenta jest bardzo proste. Jednak warto zauważyć szczegół w przemieszczaniu się między platformami. Mianowicie - zawsze najwyższa półka w danej komnacie jest najniższą w "wyższej" sali, tak więc skok ze środkowej platformy na najwyższą skończy się już w następnym pomieszczeniu. To taki mały drobiazg, ale dobrze o nim wiedzieć, żeby dobrze poruszać się bohaterem. Co do broni plazmowej, to chyba nie muszę nic wyjaśniać - FIRE i nie ma już nawet czego zbierać. Tutaj jednak muszę powiedzieć o niezbyt dobrym elemencie gry - po powrocie do "wyanihilowanej" komnaty, potwory odnawiają się. Prawdopodobnie autorzy zrobili to celowo, żeby gra nie była nużąca, bo rzeczywiście chodzenie po pustych pomieszczeniach to nic strasznego. W zastosowanym rozwiązaniu logiki jest jednak niewiele.

Zaletą gry jest z pewnością jej grafika - kolorowa, z zabawnymi potworami i ciekawymi tłami plansz. Na uwagę i pochwałę zasługuje również animacja. Wreszcie jest to chodzący żywy człowiek a nie sunący czy pełzający manekin.

Główną wada to jednak, pomimo początkowej grywalności, postępująca nuda. Po przejściu paru komnat można obejrzeć już wszystkich "obcych", a to nie sprzyja zabawie.

DISCER
L.K.AVALON '94
AMIGA 500, 1200

"DISCER" to dobry, polski produkt z ciekawą grafiką, znośną muzyką, nie najgorszym pomysłem, ale przede wszystkim z niedużą ceną.

PIOTRAS

WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

Squash jest bardzo popularny wśród zachodnich biznesmenów. Teraz i Ty możesz spróbować swych sił w tej dyscyplinie, choć od tego nie zostaniesz od razu wschodnim biznesmenem. W squasha gra dwóch zawodników zamkniętych w specjalnej sali. Muszą oni na przemian odbijać piłkę od jednej ze ścian. Gracz serwuje do utraty punktu. Jeżeli zawodnik nie odbije piłki, przeciwnik zyskuje punkt lub serw, ponieważ punkty zdobywa tylko gracz, który serwował. Gra toczy się do uzyskania dziewięciu punktów. Jeżeli jednak obaj mają po osiem punktów, wygrywa ten kto pierwszy dojdzie do dziesięciu.

Oprócz rozgrywania meczu, można także wziąć udział turnieju lub zająć się ćwiczeniami. Dodatkowo mamy możliwość konfigurowania gry, to jest ustalić liczbę gier w meczu, umiejętności komputera, szybkość piłki, efekty dźwiękowe oraz wpisać imiona graczy.



WORLD CHAMP. SQUASH
ZEPPELIN GAMES '93
C64

Sterowanie nie jest zbyt skomplikowane, tak że już po paru minutach można dojść do pewnej wprawy. Trzeba przyznać, że jak na małego Commodorka to grafika jest bardzo dobra, szczególnie animacje graczy. World Championship Squash jest naprawdę dobrym symulatorem tej mało u nas znanej dyscypliny, a niewygórowany poziom trudności pozwala na świetną zabawę. Udanych serwisów życzy

BADJOY



Championship 3D Snooker

W Wielkiej Brytanii bardzo popularny jest snooker. Praktycznie w każdym pubie i klubie znajduje się stół, na którym można sobie pograć. My na szczęście nie musimy się nigdzie wybierać, bo możemy sobie zagrać w grę Championship 3D Snooker.

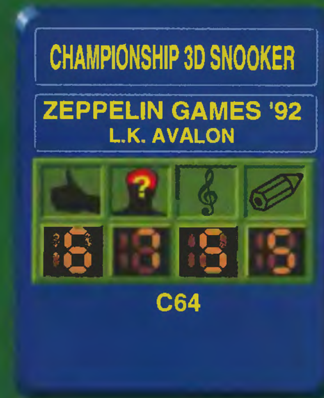
3D w nazwie oznacza, że stół widziany jest w perspektywie, co jak na C64 jest ciekawym rozwiązaniem. Gdyby jednak próbować ustawiać strzał na stole widzianym z perspektywy, gra stałaby się niewyobrażalnie trudna. Właśnie dlatego widok perspektywiczny włącza się tylko wtedy, kiedy obserwujemy efekt naszego uderzenia. Całe ustawianie strzału odbywa się natomiast na innym ekranie, gdzie widzimy stół "z lotu ptaka". W programie dostępne są właściwie wszystkie typowe dla tego rodzaju gier opcje.



Niestety większość z Was zapewne nie zna dobrze zasad snookera, ale nie ma się czym martwić. Są one wyjaśnione w instrukcji do gry w bardzo przystępny sposób.

Oprócz rozgrywania pojedynczych meczów, mamy także możliwość zagrania w turnieju. Grać może od jednego do ośmiu graczy (resztę zastąpi komputer). Rozegranie całego turnieju może zająć sporo czasu, dlatego dostępna jest też opcja pozwalająca zapisać jego stan. Grę można polecić miłośnikom snookera, którzy nie mają dostępu do prawdziwego stołu.





BAD JOY

Pierre le Chef

Wielu pracowników knajp, barów i restauracji twierdzi, że ich praca jest bardzo ciężka - obieranie ton ziemniaków i marchewek, targanie tuzinów butelek z zatęchłej piwnicy, pieczenie tysięcy ciast, dogadzanie wybrednym klientom itd. Jednak jest to nic w porównaniu z tym, co dzieje się, gdy szef kuchni wychodzi pozostawiając wszystko na Twojej głowie, a tu nagle... wszystkie składniki roślinne ożywają!!! Najgorsze jest to, że Tobie zdarzyło się zostać tym kucharzem, więc musisz jak najszybciej złapać uciekinierów.

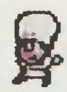
W grze tej zadanie sprowadza się do złapania i zaniesienia do klatki określonej liczby warzyw i owoców. Biegają one, skaczą, a czasem latają po platformach. Poruszanie między nimi ułatwią Ci umieszczone gdzieniegdzie trampoliny w gumisiowym stylu itp. Po zaniesieniu uciekinierów do klatki w pewnym miejscu planszy pojawią się drzwi. Przez nie przechodzisz do następnego rejonu, gdzie oczywiście znajduje się kolejna grupka brykających artykułów konsumpcyjnych. Szef lada chwila powinien wrócić, więc musisz zmieścić się w określonym limicie czasowym (przydzielanym oddzielnie na każdą planszę).

Aby złapać takiego delikwenta musisz mieć siatkę (leży zawsze gdzieś w planszy). Dość trudno jest złapać biegającego stworka, ale na szczęście można go ogłuszyć nadeptując na niego lub używając innych środków. Najpopularniejszym z nich są woreczki z mąką, którymi możesz rzucać na dużą odległość. Możesz także czasem znaleźć butelkę z gorzałą, która daje Ci możliwość ziania ogniem, lub wałek, służący do pałowania. Oba te środki ogłuszające mają jedną wadę - działają tylko przy bezpośrednim kontakcie. Stan ogłuszenia trwa kilka sekund, co pozwala Ci bezproblemowo złapać wiktuał w siatkę.



Musisz uważać, aby pląsające stworzonko nie dotknęło Cię, gdyż wtedy to ty zostaniesz ogłuszony i z siatki ucieknie Ci część zdobyczy.

Ustrojstwa, które mają na Ciebie taki wpływ, to: jajka, pieczarki, pomidory, ziemniaki, ryby i ananasy. Dużo niebezpieczniejsze są czasami występujące ich mutacje - one nie nadają się do zebrania w siatkę i do tego zabijają dotknięciem. Takie coś możesz zabić naskakując dwa razy na główkę klienta. Innym sposobem na unieszkodliwienie mutanta, jest nadepnięcie jednorazowe. Gdy oprzytomnieje mutacja powinna mu ustąpić, a dalej postępujemy jak z okazem normalnym. Oprócz tego spotkasz osę i ogórka - obie rzeczy zachowują się jak mutanty, ale nie da się ich w żaden sposób przywrócić do bezpiecznej formy.









Inny rodzaj niebezpieczeństwa stanowi duszek, który gdy Cię dotknie powoduje taki stan odurzenia, że przez pewien czas mylą Ci się kierunki. Czasami w jakimś miejscu planszy pojawia się złośliwy kucharzyk, który będzie chciał otworzyć klatkę i wypuścić Twych jeńców.

W niektórych planszach zauważysz dzwoneczki. Jeśli uderzysz w nie w określonej kolejności zagrają i będziesz mógł przejść do planszy bonusowej. Inny rodzaj premii to gra w jednorękiego bandytę i bieg przez sklep w poszukiwaniu owoców (tym razem nieożywionych) występuje co osiem plansz.

Na koniec chciałbym tylko powiedzieć, że gra jest ładnie wykonana, a jej stopień trudności jest tak wyważony, że nawet początkujący przejdzie kilka plansz, a profesjonaliście przejście kilkudziesięciu sprawi niemały kłopot.

Ferion & Robin

TRENER

TRENER
ADERSOFT '94



C64
kaseta 64 tys. zł
dysk 68 tys. zł

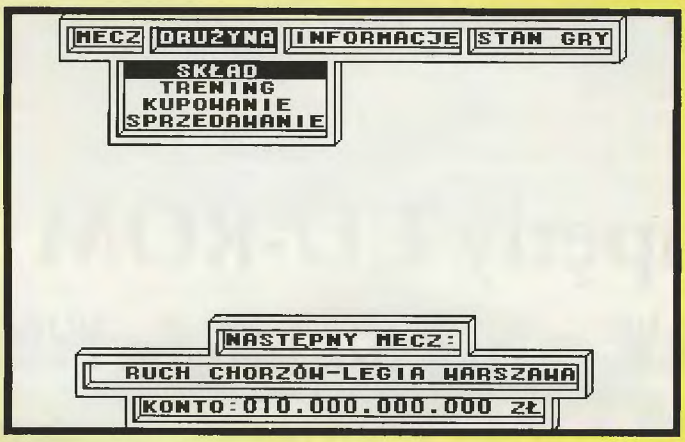
O tym, że piłka nożna może być pasjonująca nie muszę chyba nikogo przekonywać. Mecze potrafią wzbudzać wiele emocji, przynosić radość ze zwycięstwa lub dawać odczuć gorycz porażki. Niestety gra polskich piłkarzy pozostawia wiele do życzenia, mecze są nudne, grane jakby od niechcenia, a zwycięstwa nad zagranicznymi zespołami rzadkie jak posiadacze dysków twardych do C64. Możesz to jednak zmienić!

Grając w grę Trener wcielasz się w trenera, a zarazem menedżera jednej z polskich drużyn piłkarskich. Właściwie to do wyboru masz trzy warianty:

1. LIGA NARODÓW - gra w niej 18 najlepszych reprezentacji narodowych, Ty będziesz oczywiście kierował reprezentacją Polski.
2. LIGA EUROPY - kierując zespołem Legii Warszawa będziesz uczestniczył w rozgrywkach, w których bierze udział 18 najlepszych drużyn klubowych starego kontynentu.
3. LIGA POLSKA - możesz grać jedną z drużyn (do wyboru) występującą w polskiej ekstraklasie w sezonie 1994/95!

Twoim zadaniem będzie takie prowadzenie drużyny, by zająć jak najwyższe miejsce w tabeli. Aby to osiągnąć możesz decydować, których zawodników sprzedać, a których na ich miejsce kupić. Z jednej strony kupowanie pozwala w łatwy sposób zwiększyć siłę Twojej drużyny z drugiej jednak strony może znacznie nadszarpnąć kasę. Poziom drużyny można także podnieść wyznaczając zawodników, którzy mają w danym tygodniu szczególnie dużo trenować. Jest to jednak pewne ryzyko, ponieważ zawodnicy mogą ulec przetrenowaniu i wtedy ich forma spadnie, czasami zdarza się też, że podczas treningu przydarzy się kontuzja i zawodnik nie będzie mógł uczestniczyć w najbliższym meczu. Najczęściej jednak ogólna forma drużyny wzrasta.

Cały czas masz dostęp do tabeli ligowej i do rozkładu meczów na najbliższą kolejkę. Przy okazji widzisz także porównanie Twojej drużyny z drużyną przeciwnika i prognozy na temat wyniku meczu. Ma to dość istotne znaczenie, gdyż pozwala na lepsze ustawienie Twoich chłopaków.





Wybór składu przed meczem to jeden z najważniejszych elementów gry. Najlepiej wybierać zawsze tych zawodników, którzy są w najlepszej formie. Pamiętaj też, że ci, którzy w poprzednim meczu uzyskali drugą żółtą kartkę, i ci, którzy odnieśli kontuzję, nie będą mogli grać. Jeżeli zawodnik w poprzedniej kolejce dostał czerwoną kartkę, nie będzie mógł uczestniczyć w dwóch następnych spotkaniach. Oprócz wyboru zawodników decydujesz także jakie ma być ustawienie. To czy wzmocnisz atak, obronę czy pomoc ma duży wpływ na efektywność gry drużyny i łącznie z wybraniem stylu gry (defensywny, zrównoważony lub ofensywny) decyduje o końcowym wyniku. Nie bez znaczenia jest też czy drużyna będzie grała agresywnie czy raczej spokojnie. Wiadomo, że zwiększenie agresji zwiększa szansę zdobycia bramki, ale niesie także ze sobą zwiększoną szansę kontuzji, że o otrzymaniu żółtych i czerwonych kartek nie wspomnę. Jest jeszcze jeden element którym możesz zwiększyć szansę na zwycięstwo, a mianowicie premia pieniężna. Motywacja ma dla zawodników niemałe znaczenie. Jednak z premią trzeba ostrożnie bo po kilku spotkaniach łatwo stracić wszystkie pieniądze.

Podczas meczu nie ma żadnych animacji, za to na ekranie widać to, co się aktualnie dzieje. Komunikaty informują o tym, która drużyna jest aktualnie przy piłce, ewentualnie o kontuzjach, czerwonych i żółtych kartkach, rzutach karnych itp. Podczas meczu masz wpływ na drużynę. Możesz zmieniać styl gry, agresywność, a także dwa razy w ciągu meczu dokonać zmiany zawodników. W przerwie meczu można zobaczyć dotychczasową sytuację na innych stadionach i wyciągnąwszy wnioski ewentualnie zmienić taktykę.

Po zakończonym meczu do obejrzenia mamy rezultaty bieżącej kolejki i aktualną tabelę ligową. Acha, jeżeli mecz rozgrywany był na Twoim stadionie, to dostaniesz jeszcze pieniądze za bilety. Suma ta zależy od liczby widzów, a ta z kolei od tego, jakie kluby ze sobą grają. Ogólnie im wyższe miejsce w tabeli mają grające drużyny, tym więcej ludzi przychodzi. Jeżeli ostatnio grałeś ofensywnie i agresywnie to najprawdopodobniej zachęci to Twoich kibiców do przyjścia na mecz.

Po skończonym sezonie otrzymasz premię w zależności od zajętego miejsca. W kolejnym sezonie nie będzie łatwo, bo inne drużyny także trenowały i zdobyły nowych sponsorów.

Wprawdzie gra nie jest oszałamiająco wykonana, nie ma ośniewającej grafiki i muzyki, to jednak gra się naprawdę świetnie. Gra potrafi wciągnąć, wiem coś o tym bo tydzień temu dałem nieopatrznie zagrać jednemu z moich kolegów i od tamtej pory nie mogę go odciągnąć od komputera. Powodzenia i zdobycia tytułu mistrza życzy

BADJOY



Karty muzyczne GRAVIS

UltraSound MAX
32 kanały dające dźwięk o jakości z CD, 16-bitowy sampler, 48 kHz, 192 instrumenty GENERAL MIDI, 512 kB RAM, procesor efektów specjalnych dDSP, interface do napędów CD-ROM firm Sony, Panasonic, Mitsumi; 3D Holographic Sound, kompatybilność z AdLib, Sound Blaster Pro, General MIDI, Roland MT-32 i SCCI oraz Windows 3.1

240 USD

**Oferujemy podstawową wersję UltraSound (154 USD) i ponad 100 MB oprogramowania shareware do tej karty (dema, patche do gier, moduły, programy muzyczne).
Katalog programów przesyłamy bezpłatnie po otrzymaniu koperty zwrotnej.**

Polecamy także karty kompatybilne z Sound Blasterem od modelu 2.0 (41 USD) do SoundBlastera 32AWE (380 USD)

Napędy CD-ROM

Mitsumi FX300 IDE **NOWOŚĆ!!!**
triple speed, multisession, XA, Photo CD,transfer 450 KB/s, czas dostępu 250 ms; w zestawie kabelki, drivery, program do odtwarzania płyt muzycznych oraz płyta CD z oprogramowaniem

255 USD

Panasonic CR-562
double speed, prędkość transmisji 300 kB/s, czas dostępu 320 ms (test 127 ms); w skład zestawu wchodzą: kontroler AT-BUS, program do odczytu muzycznych płyt CD oraz cache przyspieszający odczyt oraz płyta CD

185 USD

W sprzedaży mamy także napędy double speed Panasonic CR-562 (SCSI II), SONY CDU 33A-01/81, Mitsumi FX001D oraz superszybki napęd triple speed NEC Multispin 3Xe (SCSI II).

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową na terenie całego kraju.
Pełny katalog produktów przesyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej.

Mamy najniższe ceny. Nie wierzysz?! Sprawdź nas!

Wszystkie ceny podane wg kursu dolara NBP nie uwzględniają podatku VAT.

UltraMedia s.c.
Biuro Handlowe
Warszawa, ul. Nowowiejska 4 p.IV,
tel.: (02) 628-80-74

Adres korespondencyjny:
05-520 Konstancin Jez, ul. Jaworskiego 21E/1

Banshee



BANSHEE

CORE DESIGN '94

AMIGA 1200

Ziemia, rok 1999. Ale jest to Ziemia innej lini czasowej. Nie ma na niej kuchenek mikrofalowych, a telewizja jest jeszcze czarno-biała. Tymczasem na planecie Styx zły władca Bladrax Maldrear opracował śmiały plan inwazji na naszą planetę. Lud Styx posiada nad Ziemianami miażdżącą przewagę liczebną oraz znajomość technologii lotów kosmicznych. Inwazja rozpoczęła się...

Wrogowie zajęli całą Ziemię... Całą? Nie, nie całą! Jest jedno bezpieczne miejsce, w którym Svan Svardensvart pracuje nad swym nowym wynalazkiem. Ma on dodatkowy powód, by nienawidzić Styxów: zabili mu ojca, gdy ten nie chciał pracować dla Bladraxa nad projektem kuchenki mikrofalowej. Teraz Svan ukończył swe dzieło - samolot uzbrojony w działka, bomby, rakiety i inne gadżety; nazwał to latające cudo BANSHEE. Jego jednoosobowa rebelia rozpoczyna się...

Przed Tobą ciężkie zadanie. Musisz przelecieć nad oceanem, przedostać się do Kwatery Głównej Styxów na Antarktydzie, zdobyć schematy, które pozwolą Ci wyposażyć Banshee w silnik rakietowy. Teraz pozostaje już tylko udać się na planetę Styx i zrobić tam porządek. W wykonaniu zadania przeszkadzać Ci będą wrogie myśliwce, helikoptery, ogromne bombowce, biegające ludziki z karabinami, gniazda broni maszynowej, czołgi, gaziki i inne jeżdżące tałatajstwo. Znacznie niebezpieczniejsze są pociągi pancerne i ciągnięta przez nie artyleria. Ciężarówki same w sobie nie są groźne, ale jeśli nie zostaną w porę zniszczone zaczną z nich wysypywać się dokuczliwi żołnierze. Co pewien czas musisz stawić czoła latającym, pływającym, bądź jeżdżącym, opancerzonym i uzbrojonym, gigantycznym maszynom. Po rozwaleniu potężniejszych przeciwników pozostają różne bonusy do zebrania. Dzięki nim możemy "zyskać życie", odnowić osłony Banshee'a, zarobić punkty, wzmocnić silnik lub urozmaicić arsenał. Nasz kochany samolocik możemy uzbroić w działka strzelające na boki, ukosem, rakiety samonaprowadzające, bomby oraz superrakieto-bomby. Tradycyjnie możesz również zwiększyć siłę działek przednich. Zebranie dodatkowej amunicji pozwala zachować superbronie po stracie życia. Banshee może rownież wykonywać w powietrzu beczki. Manewr ten daje Ci szanse uniknięcia śmierci, gdy przeciwnicy zaczną strzelać ze wszystkich stron, jednak można go zastosować tylko kilka razy. Zebranie odpowiedniego bonusa umożliwia wykonanie jednej dodatkowej pętli. W repertuarze są także przelotne (?) deszcze i mgły pogarszające widoczność. Uważaj również na wysokie budynki, wieże, latarnie morskie i mosty - można się o nie rozbić. Musisz je ominąć a, w przypadku mostu, przelecieć między dźwigarami. Teraz wiesz już wszystko, więc ruszaj... acha jeszcze jedno: możesz zabrać ze sobą towarzysza (sterowanie drugą myszą lub joyem), który ułatwi wykonanie zadania. Powodzenia.



P.S. Doskonała 256 kolorowa AGA-owska grafika z masą sprite'ów, niezła muzyka i świetne efekty dźwiękowe to główne atuty tej gry.

Robin & Ferion



LISTA PRZEBOJÓW

Piękne za nadobne...

Gry są wszędzie: w domu, w szkole, w gazetach, w filmie, w lodówce, no już boję się otworzyć szafę. Na ulicach także są, ostatnio widziałem dwóch młodocianych dzladków, którzy wyraźnie posiadali odmienne poglądy. Jeden z nich z nożem w ręku i miną zabójcy krzyczał: "No chodź Ty...!" Drugi natomiast w tym momencie wyjął z kieszeni pluszowego misia i mówiąc: "Zniszczę twojego kochanego misla o tak! ", zaczął ciągnąć za misiowe łapki w przeciwnych kierunkach, w wyniku czego rozerwał nikomu niewinne pluszowe stworzonko. Ten drugi padł na ziemię - to go zabiło. Uważajcie, żeby i Was gry nie opanowały do tego stopnia, że będziecie uważani za tych inteligentnych niekonwencjonalnie.

Teraz kilka nowości dla ciekawych gości. Idą święta, tak więc następny numer, wiem to w tajemnicy, obfitował będzie w różnego rodzaju niespodzianki. Jakie? No nie mogę powiedzieć bo nie byłyby to niespodzianki tylko zapowiedzi. To już zaraz, spokojnie doczekacie. Poza tym w coraz większa liczba gier prezentowanych na targach w Londynie zaczyna docierać do naszego kraju - wspaniale!

Na koniec kilka rzutów okiem "za trzy punkty" na listę przebojów. THE SETTLERS odzyskało prestiż wśród posiadaczy Amig. Także MORTAL KOMBAT wrócił na górę listy. Pojawiły się dwie gry polskie: FRANKO i SKARBNIK zajmujące całkiem niezłe miejsca. Można zauważyć tendencję zwiększonej popularności gier polskich - to dobrze.

PeCetowcy, odświeżyli miejsce dla PRIVATEER-a z nowymi miejscami, ciekawe skąd taka popularność. DOOM II zaledwie kilkoma głosami przegrał walkę o pierwsze miejsce, ale myślę że za miesiąc osiągnie pierwsze miejsce - wszak to nie uchodzi aby DOOM II nie był najlepszy. Reszta gier to stali bywalcy listy PC, od czasu do czasu przegrupowujący się to na górę to na dół.

Atari, Atari ST, Commodore oraz Nintendo to dziwne listy. Niby coś tu jest, ale jakieś takie ciche, nieruchawe i w zasadzie niezmienne. Jeżeli ktoś dostrzegł dynamikę w tych listach niech prześle swoje spostrzeżenia, z miłą chęcią posłucham co ma do powiedzenia. Ne razie to wszystko, a zapomniałbym, uważajcie na gry one są wszędzie... właśnie ktoś dzwoni do mnie do drzwi, ale nie otwieram, telewizor wyłączyłem, pralkę wyrzuciłem, telefon ma ukręcony kabel, a żelazko przygniotłem lodówką. O znowu ktoś dzwoni, ale ja nie otworzę, wiem że to one, te zabójcze gry...

EMILUS

HITY świat

AMIGA 1200	PC CD-ROM	AMIGA	PC
1. KICK OFF III	1. THEME PARK	1. SENS. SOCCER INTER.	1. THEMEM PARK
2. BANSHEE	2. OUTPOST	2. KICK OFF III	2. TIE FIGHTER
3. JURASSIC PARK	3. REBEL ASSAULT	3. TACTICAL MANAGER	3. SIM CITY 2000
4. HEIMDALL II	4. ENCARTA	4. PREMIER MANAGER II	4. X - WING
5. GUNSHIP 2000	5. THE 7TH GUEST	5. SENS. SOCCER 92/93	5. STRIKER
6. BODY BLOWS GALACTIC	6. TFX	6. WORLD CUP YEAR '94	6. PREMIER MANAGER II
7. SABRE TEAM	7. CYBERRACE	7. WORLD CUP USA '94	7. THE SETTLERS
8. CIVILIZATION	8. DAY OF THE TENT.	8. CANNON FODDER	8. CANNON FODDER
9. ALIEN BREED II	9. UFO	9. K240	9. INDYCAR RACING
10. RYDER CUP GOLF	10. SAM & MAX HIT T. R.	10. FRONTIER: ELITE II	10. TFX

HITY eksperci

FLIGHT SIMULATION	COMMODORE	AMIGA	PC
1. MICROMACHINES	1. SIM CITY	1. DAWN PATROL	1. MAGIC CARPET
2. DOUBLE DRAGON III	2. LEMMINGS	2. DREAMWEB	2. QUARANTINE
3. JURASSIC PARK	3.1ST DIV. MANAGER	3. THEME PARK	3. CREATURE SHOCK
4. BATMAN RETURNS	4. ELVIRA II	4. FRANKO	4. DOOM II
5. WORLD HEROES	5. ARC DOORS	5. LITIL DIVIL	5. INFERNO
6. D. J. BOY	6. ARNIE II	6. SUPER STARDUST	6. SYSTEM SHOCK
7. PUNISHER	7. KOŚCI I POKER	7. K240	7. ARMOURED FIST
8. SUPER MARIO BROS III	8. SLICKS	8. DETROIT	8. LORDS OF THE REALM
9. FINAL FIGHT	9. TRENER	9. SENSIBLE GOLF	9. LORDS OF THE MID.
10. MARIO IV	10. WŁADCA	10. HEIMDALL II	10. DARKSUN II

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	ATARI ST
1. BATMAN II	1. FINAL BLOW	1. THE SETTLERS	1. PRIVAT.: NEW MISS.	1. WŁADCA	1. BEN. A STEEL SKY
2. DOUBLE DRAGON III	2. MONSTER	2. MORTAL KOMBAT	2. DOOM II	2. WORLD SOCCER	2. LOTHAR MATTHAUS
3. DOUBLE DRAGON II	3. LASER SQUAD II	3. FRANKO	3. TIE FIGHTER	3. OPERATION BLOOD	3. MICROMACHINES
4. JURASSIC PARK	4. EURO BOSS	4. ELFMANIA	4. SIM CITY 2000	4. MEGABLAST	4. MAGIC BOY
5. TINY TOON ADV.	5. SHORT CIRCUIT	5. MICROMACHINES	5. THE SETTLERS	5. AD 2044	5. INT. SENS. SOCCER
6. DARKWING	6. DEF. OF THE CROWN	6. BEN. A STEEL SKY	6. CANNON FODDER	6. SPECIAL FORCES	6. UTOPIA TWIN PACK
7. FELIX THE CAT	7. DEMON BLUE	7. JAMES POND III	7. UFO	7. PROBLEM JASIA	7. ISHAR III
8. BATMAN RETURNS	8. D. PRINCE OF YOLK.	8. TURICAN III	8. THEME PARK	8. WŁADCY CIEMNOŚCI	8. ROBINSON REQUIEM
9. D. J. BOY	9. KLĄTWA	9. SKARBNIK	9. DOOM	9. KSIĄŻE	9. SENS. SOCCER 92/93
10. MONSTER IN MY P.	10. RICK DANGEROUS	10. PERIHELION	10. STRIKE COMMANDER	10. DEATHLAND	10. PREMIER MAN. II

SHITY

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	ATARI ST
1. CONTRA	1. ACTION BIKER	1. PRINCE OF PERSIA	1. GOLDEN AXE	1. TARKUS	1. KICK OFF
2. GALAGA	2. HANS KLOSS	2. COLGATE	2. SABRE TEAM	2. PIEKIEŁKO	2. KICK OFF II
3. PRINCE OF PERSIA	3. INT.L SOCCER	3. VROOM	3. PRINCE OF PERSIA	3. CAVEMAN	3. TERMINATOR II
4. KING KONG	4. ROBOCOP	4. ARNIE	4. ANOTHER WORLD	4. DRUTT	4. TOKI
5. CASTLEVANIA	5. SLICKS	5. CAPTAIN PLANET	5. GUNSHIP	5. DOM. OF THE UNDEAD	5. ROBOCOP II



Bajtek – najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stale rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody.** Cena detaliczna **Bajtka** – 18 tys. zł, w prenumeracie 16 tys. zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 18 tys. zł, w prenumeracie 16 tys. zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za pierwszy kwartał wynosi 54 tys. Wpłat na pierwszy kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 listopada 1994 r.

– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A.

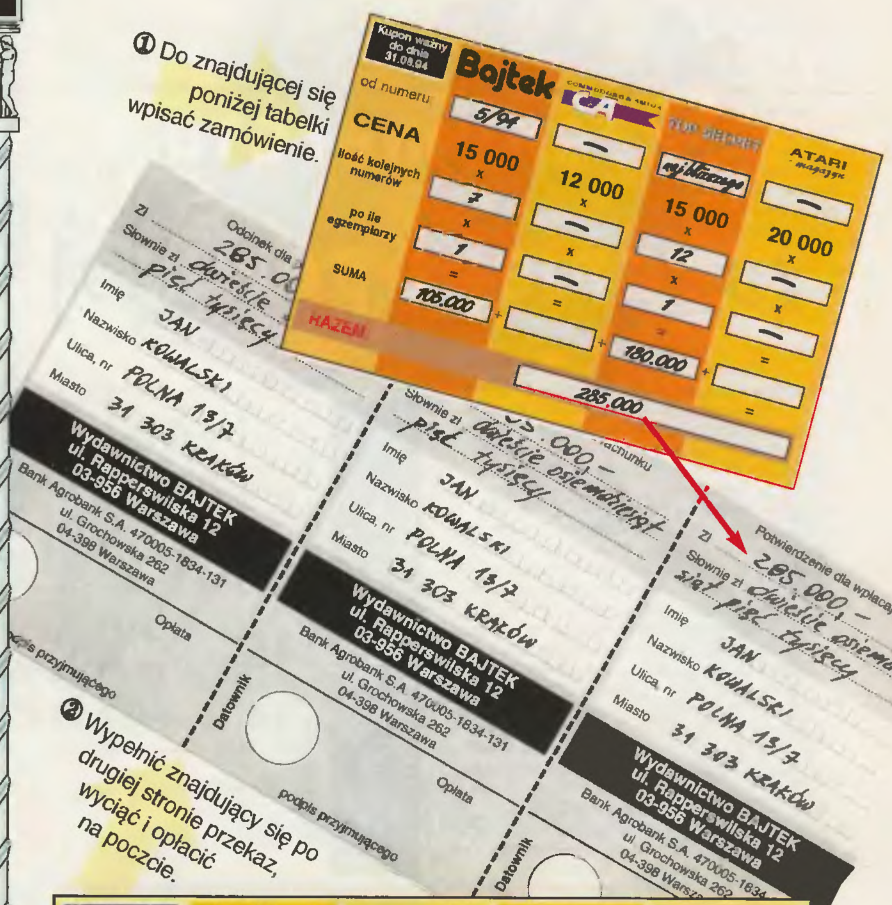
– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga.** Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Cena detaliczna – 16 tys. zł, w prenumeracie 13 tys. zł.

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:



Kupon ważny do dnia 31.12.94	Bajtek	Commodore & Amiga C&A	TOP SECRET	ATARI - magazyn
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn" Dział prenumeraty Wydawnictwa
CENA	16 000 x	13 000 x	16 000 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	=	
SUMA	+	+	=	
RAZEM:				





Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego



Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 240 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 1050 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 617–50–70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

Bajtek	1992		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	1993		2	3	4	5	6	7	8-9		10	11	12
	1994	1	2	3	4	5	6	7	8				
Commodore & Amiga	1992	1			4	5	6	7	8	9	10	11	12
	1993	1	2		4	5	6	7	8	9	10	11	12
	1994	1	2	3	4	5	6	7	8				
TOP SECRET		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
		25	26	27	28	29							
ATARI - magazyn		1993	1	2	3-4		1994	1-2		3	4		

w przypadku niemożliwości realizacji zamówienia, deklaruję udział w loterii

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

....

....

KUPON WAŻNY DO 31 GRUDNIA 1994

KOSZTY WYSYŁKI

1 numer	-	6000 zł
2-5 numerów	-	10000 zł
6 i więcej numerów	-	15000 zł

Razem: ______ **egz. za:** ______ **zł**

+ koszt wysyłki: ______ **zł**

DO ZAPŁATY: ______ **zł**

- egzemplarze po 10.000 zł (niebieski)
- egzemplarze po 12.000 zł (różowy)
- egzemplarze po 15.000 zł (żółty)
- egzemplarze po 16.000 zł (zielony)
- egzemplarze po 18.000 zł (czerwony)
- tych numerów już brak (szary)

W lewej części kuponu zamieszczona została lista wszystkich numerów czasopism, jakimi dysponujemy. Kolor pola określa cenę pojedynczego egzemplarza i jest ona podana w spisie na dole.

Dla każdego z numerów, który pragną Państwo zakupić, trzeba w wolnej kratce wpisać liczbę żądanych egzemplarzy. Na koniec należy w żółte pola wpisać całkowitą liczbę egzemplarzy i ich sumaryczną wartość. Wyliczona kwota powinna zostać powiększona o koszty wysyłki według danych zawartych w środkowej części kuponu.

Do tak wypełnionego kuponu należy jeszcze wpisać dane osoby zamawiającej i wysłać go na adres redakcji wraz z dowodem wpłaty (lub jego kserokopią) wyliczonej sumy pieniędzy.

Ponieważ posiadany przez nas zapas numerów zmniejsza się, może zaistnieć sytuacja niemożliwości realizacji całości lub części zamówienia.

W takiej sytuacji proponujemy dwa rozwiązania. Pierwsze, to zwrot pieniędzy przekazem pocztowym. Drugie, to prosta loteria fantowa na następujących zasadach:

Jeśli z zamówienia nie można wysłać jednego lub dwóch numerów, to kwota im odpowiadająca zostaje przekazana do „skarbonki". Po upływie kwartału za wszystkie pieniądze dokonamy zakupu drobnych akcesorii komputerowych i rozlosujemy je wśród uczestników loterii. Zwycięzcy otrzymają nagrody (wyniki losowania opublikujemy w Bajtku), a wszyscy pozostali zostaną skreśleni z listy graczy.

Prosimy zatem osoby zainteresowane loterią o zaznaczenie tego faktu w górnej części kuponu. Jeśli deklaracja nie zostanie złożona lub będzie brakować więcej niż dwa numery, to zwrot gotówki nastąpi automatycznie.

Pieniądze prosimy wpłacać na konto:
Wydawnictwo,
Bank Agrobank S.A.,
Warszawa ul. Grochowska 262,
rachunek nr 470005 - 1834 - 131

Wypełnione kupony wraz z dowodem wpłaty prosimy wysyłać na adres:
Wydawnictwo Bajtek,
ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa
- z dopiskiem RETRO.

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

Kopalny powinien:

uciekać

poczekać

Postaw co Ci się podoba...

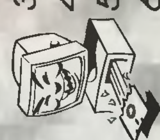
Wpisz nazwisko żeby wziąć udział w losowaniu nagród!

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr: ....
kod,miejsc.: ....

Lista przebojów komputera typu: ....

HITY
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Tu wklej swoje zdjęcie



SHITY
1
2
3
4
5
6
7

8/94

X YWA: ....

TS Shareware

Większość graczy przechodzi długą drogę ewolucyjną od całkiem zielonego użytkownika do pełnego profesjonalisty. Chcemy Wam w tym pomóc. Na tej dyskietce znajdziecie kilkadziesiąt bardzo użytecznych programów, które mają dwie wspólne cechy: pomagają na rozmaite sposoby oszukiwać gry i są bardzo proste w obsłudze - tak proste, że poradzi sobie z nimi każdy, kto nie ma kłopotów z odpaleniem "Packmana". Darujmy sobie dalsze smucenie, przejdźmy do opisu programów, z których sami na co dzień korzystamy w pracy redakcyjnej.

DEU 5.21

Co to jest?: Chyba najlepszy z edytorów do Dooma (niestety nie działa z DOOM-em 2).

Co to robi?: Prawie wszystko, co sobie można wyobrazić: edycja nowych poziomów, zmienianie starych, edycja nowych potworów i sporo własnych dodatków.

Po co Mi to?: Możesz zrobić swój własny poziom, wstawić w ściany obrazki nagich panienek, łazić i strzelać do swoich pań od matematyki.

Autorzy: Brendon Weber, Raphael Quinet i setki pomocników.

GAME WIZARD 2.4

Co to jest?: "Action Replay" dla PC - tów. Musisz go mieć!

Co to robi?: Dokładne posługiwanie się "GW" omówił Borek na str. 41. Napiszmy więc tylko, że umożliwia robienie nieśmiertelności do gier oraz dowolnego zmieniania stanu gry w bardzo bezboiesny sposób (po kilku dniach radził już sobie 12-letni brat Alexa).

Po co Mi to?: Nawet nic nie wiedząc o komputerze będziesz mógł sobie sam pomóc w swojej ulubionej grze, koledzy umrą z zawiści, a Ty będziesz bossem.

Autorzy: Ray Hsu & Gerald Ryckman

GAME TOOLS 3.21

Co to jest?: "Game Wizard", ale lepszy i bardziej skomplikowany.

Co to robi?: Jak "GW", jednak ma w sobie zaszyty debugger (inaczej mówiąc, można przejrzeć kod gry i go pozmieniać). Doskonały do bardziej skomplikowanych przypadków nieśmiertelności i łamania gier. Ten ostatni sposób jest zresztą szczegółowo i łopatologicznie opisany w instrukcji.

Po ci Mi to?: Umieściliśmy go tutaj nieco na wyrost, bowiem wymaga pewnej wiedzy komputerowej, ale każdy, kto bawił się "Game Wizardem" i jego możliwości mu nie wystarczają, przywita "GT" jako kolejny krok w rozwoju.

Autor: Wong Win Kin

TABLICE DO "GAMES WIZARDA"

Co to jest?: Kilka gotowych nieśmiertelności do "GW".

Co to robi?: "GW" potrafi zapisać wyniki poszukiwań w specjalnych tablicach. Tutaj znajdziesz ich 4: do "Logicala", "Speed Balla 2", "Xenocide" i "Happy Mahjonga".

Po co Mi to?: Zorientujesz się, jak takie tablice wyglądają, a na już rozgryzionych przykładach będziesz mógł poeksperymentować. No i od razu masz pożytek z "Wizarda".

JAK ZAMAWIAĆ

Wypełnij kupon widoczny na tej stronie.

Na nasze konto wpłać przekazem 79.900,- zł (54.900,- zł za dyskietkę i kopiowanie oraz 25.000,- zł za wysyłkę).

Kupon i kopię odcinka przekazu wyślij na adres:

Wydawnictwo „Bajtek"
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa
z dopiskiem *„TS Shareware"*

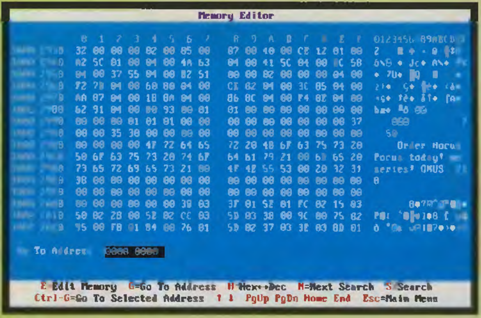
Nasze konto:
Wydawnictwo „Bajtek"
470005-1834-131
Bank Agrobank S.A.
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

EDYTORY SAVEGAME'ÓW

Co to jest?: Programy do zmieniania plików z nagraniami.

Co to robi?: Dajemy wam do rąk edytory do 8 dobrych gier. Oto lista: "Doom", "Privateer", "Raptor", "Reunion", "Tie Fighter", "UFO", "Mystic Towers", "Ramzes".

Po co mi to?: "Wizard" Wizardem, a specjalizowane narzędzie się przyda. Zresztą czasem atakują one save'y kodowane, których sam łatwo byś nie ugryzł.



SMALL TOOLS

Co to jest?: 2 małe narzędzia - "Amidecod" i "Break ARJ".

Co to robi?: "Amidecod" znajduje hasło, jakim zabezpieczony jest setup komputera, albo i dostęp do niego. "Break ARJ" odgaduje metodą czołgową hasło, jakim zostało zabezpieczone archiwum stworzone przy pomocy ARJ.

Po co mi to?: Pierwszy programik pozwoli Ci odgadnąć hasło do komputera Tatusia. Drugie - rozkodować pliki z rozebranymi panienkami, które trzyma tatuś.

Autorzy: BrkARJ - Anatoly Skoblov; Amidecod - Daniel Minder

SECRET BACKDOORS AND DEBUG CODES THE PROGRAMMERS DON'T WANT YOU TO KNOW ABOUT v.8.1

Co to jest?: Mocna rzecz! TnT do 233 PC-towych gier.

Co to robi?: Najpierw pokazuje ekran kaszy, a potem menu z tytułami produkcji. Po wybraniu - pokazują się Tipsy ewentualnie kody, co prawda w lengłydżu obcym, ale nie przesadzajmy.

Autor: Mike Zier

TRAINERS

Co to jest?: Trainery do gier.

Co to robi?: Trainer to krótki programik rezydentny, który zmienia zawartość pamięci tak, że gra staje się o wiele łatwiejsza. Na dysku znajdziesz trainery do 56 gier! Wśród nich są takie tytuły jak: "Quarantine", "Cannon Fodder", "TIE Fighter", "Detroit", "Al-Quadim" czy "Heimdall 2". Znalazły się tu też produkcje polskich hackerów, CSL-a i SIR Tenleya ze specjalnymi dedykacjami dla TS Shareware.

TRAINERS MASTER v. 1.0

Co to jest?: Też trainery, ale zebrane razem.

Co to robi?: Ano, mamy nakładkę, która pozwala wybrać jedną z podanych gier i preparuje trainera. Do wyboru kolejne 75 gier a wśród nich: "Dune II", "Alone in the Dark II", "Flashback", "Prince od Persia" czy "Rebel Assault".

Autor: Scott Olsen

TS DEMOS

Co to jest?: Demka Top Secret napisane przez (powstań!) Naczelnego (spocznij).

Co to robi?: Jedno reklamuje nasz BBS, a drugie dobrze udaje Comanche'a.

TSTEXTS

Co to jest?: Teksty PC-towych tipsów, kodów i savegame'ów na PC-ty publikowanych w TS.

Co to robi?: Mamy tu wybrane, pocięte i posegregowane alfabetycznie teksty 130 PC-towych tipsów i kodów. Do tego dokładamy tak samo pocięte 36 przypadków savegame'ów. Oczywiście wszędzie widnieją nazwiska Czytelników, którzy nam dane pomysły podesłali.

UNP V.3.10

Co to jest?: Odpakowywacz skompresowanych plików EXE.

Co to robi?: Pliki EXE są czasami pakowane, co zmniejsza ich objętość, potrafi przyśpieszyć działanie i w dodatku - dobrze szyfruje. Unp radzi sobie z takimi plikami.

Po co mi to?: W rozpakowanym EXEcu można znaleźć trochę ciekawych rzeczy: teksty na żywca (można pozmieniać), kody do leveli, parametry dające nieśmiertelności itd. Starczy?

Przypominamy też, że część z wymienionych tu programów to shareware, co oznacza, że po określonym przez autora i podanym w plikach dokumentacyjnych czasie należy uiścić za nie autorowi stosowną (taż podaną) opłatę.

Planujemy wypuścić też następne dyski TS Shareware, nie umiemy jednak powiedzieć, kiedy. Piszcie, co chcielibyście na nich znaleźć - propozycje jak zwykle wnikliwie rozpatrzymy.

I jeszcze jedno. Zamówienia należy wysyłać na podany na kuponie adres. Zamówienia wysyłane na adres redakcji (a nie na adres w ramce) będą darte w opętańczym szale i NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Ponadto bardzo prosimy o czytelne wypełnianie kuponów. Na czym kończą

Alex & Gawron

TOP SECRET Shareware – Zamówienie

imię i nazwisko (nazwa firmy)

adres: ulica, numer domu i numer mieszkania

kod pocztowy — miasto (miejscowość)

Zamawiam dyskietkę nr 1

KONCIK BES KOMĘTAŻA (czyli dyskraficy wszystkich krajów itd...)

(czyli nie będzie Alex odpowiadał na wszystkie listy)

(czyli Naczelny nie bieże na siebie odpowiedzielności) {7pt, light}



K. Kubeczko



D. Krupińska

A wiecie, że komputer szkodzi? (Głównie na oczy.)

Wyobraźcie sobie, wychodzę rano z domu, patrzę i co widzę?... Niebo jak w F-15! A jeszcze bez okularów to mam low detail. Zdziwiony, idę dalej w stronę budy. Ale jakoś tak dziwnie dookoła... i nagle szok! Odkryłem, że bloki (mieszkalne) są teksturowane! Nic to, se myślę, i zbliżam się do szkółki. Po drodze wschodzi słońce. Oczywiście renderowane w czasie rzeczywistym (chyba Falcon 030 coś takiego potrafi).

Potem dostałem w mordę i znormalniałem.

Wasz czytelnik – Piotr Kątnik

Game Wizard

Amigowcy mają swojego Action Replaya i szczycą się nim, jakby to był ósmy cud świata (nie bez kozery zresztą, choć jak zwykle przesadzają). Zasada działania tego urządzenia jest na tyle prosta, że może się nim posługiwać średnio inteligentny szympans. Przydałoby się mieć coś takiego na pececie...

Mam dwie dobre wiadomości (nawet, jeśli obie są cokolwiek nieświeże). Po pierwsze, jest Action Replay na PC - wprawdzie nie widziałem go jeszcze w Polsce, ale już od kilku miesięcy jest reklamowany w Anglii, gdzie kosztuje około 70 funtów. Cóż, cena nie na każdą kieszeń - chociaż niższa niż średniej karty dźwiękowej, dystans też niełatwy do pokonania. Do Londynu jest w końcu kawałek drogi. Może więc ta druga wiadomość - zamiast Action Replaya w wielu wypadkach wystarczy spełniający te same funkcje program o nazwie Games Wizard (dostępny na naszej - nadchodzącej wielkimi krokami - dyskietce z shareware).

Jak i po co?

Założenia są bardzo proste - zwykle podczas gry mamy dostęp do informacji na temat liczby żyć, energii czy też amunicji. Ta informacja jest zapisana gdzieś w pamięci komputera. Zacznijmy więc wiedząc, że mamy np. siedem rakiet. Przeszukujemy całą pamięć i zapisujemy sobie gdzieś wszystkie adresy, pod którymi znaleźliśmy siódemki. Teraz strzelamy i szukamy, gdzie siódemka zamieniła się na szóstkę... Proste? Ja myślę. Ostatni etap to albo "zamrożenie" zawartości komórki pamięci (czyli pilnowanie, żeby nie uległa zmianie) albo wpisanie tam dowolnie dużej liczby rakiet. Od tego momentu latamy i strzelamy niczym się nie przejmując.

Jak się za to zabrać?

GW jest wyjątkowo prosty w obsłudze. Zacznijmy jednak od samego początku. Najpierw trzeba program i kilka dodatkowych plików skopiować do katalogu, w którym znajduje się gra, potem uruchomić Games Wizarda, a potem grę. Od tego momentu w każdej chwili możemy się odwołać do GW naciskając klawisz z odwróconym apostrofem i tyldą (na ogół na lewo od jedynki na klawiaturze). Wtedy na ekranie pojawi się główne menu, z którego w pierwszej chwili najistotniejsza jest opcja przeszukiwania pamięci. Jako przykład posłuży mi gra Hocus (też shareware) opisywana niedawno przez Alexa. Jako młody adept sztuki czarnoksięskiej łażę sobie po zamczysku... Wszystko pięknie, ale co i rusz trafiam na jakieś paskudy, które utrudniają mi działanie zabierając energię. Na szczęście na

Scanned by Vangir 2004
for CcOnLine

BBS

+48(2) 6788783 24h

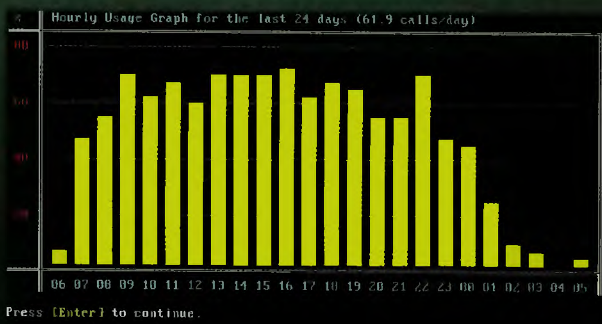
SysOp ma głos

To nie do wiary - ostatni miesiąc był niemalże nudny... Poza zwykłą porcją listów do przeczytania i odpowiedzenia, poza kilkunastoma megabajtami przysłanych przez użytkowników programów i innych cudów, nie działo się właściwie nic. Udało mi się już skończyć wszystkie prace związane ze zmianą adresu, tak że BBS przez większość czasu chodzi sam, bez żadnych ingerencji z mojej strony.

Nie znaczy to, że nic się już nie da zrobić - na razie będę próbował usprawnić wymiany poczty, który trafia do nas jak na razie nieco okrężną drogą, co trwa trochę dłużej niżbym sobie tego życzył. Kiedy już dostaniemy większy twardy dysk (którego załatwianie ślimaczy się wprost okropnie, miałam już nawet dwa razy w ręku dyski 420 MB, niestety, jeden był zapsuty a drugi bardziej potrzebny gdzie indziej) zainstaluję w BBS-ie kilka dodatkowych gier. Jak na razie oprócz BRE (strategia) mamy do dyspozycji wyścigi koni (hazard). Ta druga gra w pewnym momencie zawiesiła BBS na kilkanaście godzin (tyle czasu minęło zanim wróciłem do domu, domyśliłem się że coś jest nie tak i nacisnąłem mały, czerwony guziczek), jednak udało się zlokalizować błąd, powiadomić o nim autora i podłączyć nową wersję gry do systemu.

Na jednej ze stron tego numeru Alex & Gawron opisują naszą pierwszą dyskietkę shareware. Większość jej zawartości znajduje się w BBS-ie (jak myślicie, skąd duet wziął pliki na dyskietkę?), choć nie są to rzeczy przysłane przez użytkowników, a głównie materiały, które nadeszły w ramach GamesNetu. GamesNet ma wkrótce ponownie ruszyć, na razie niestety stoi (od kilku miesięcy zresztą). Piszę o tym głównie dlatego, że zaistnienie naszych następnych dyskietek sharewarewych w dużym stopniu zależy właśnie od ruszenia GN. Wśród rzeczy przysyłanych przez użytkowników niestety trudno znaleźć prawdziwą perełki, choć trafiają się rzeczy bardzo fajne i ciekawe, ostatnio głównia różne śmieszne małe gry.

Od teraz (to znaczy od tego numeru) wprowadzamy pewną drobną innowację - zanim Top Secret będzie się ukazywać w kioskach, będzie można z BBS-u ściągnąć programik zapowiadający numer - będzie w nim kilka screenów i kilka opisów, mających narobić Wam smaku. Z przyczyn technicznych zdecydowaliśmy, że w zapowiedziach znajdą się wyłącznie gry na pecata - jeżeli będziecie chcieli, żeby było inaczej, zmienię to. Plik ma około 200 kilobajtów, więc nie polecam jego ściągania właścicielom wolnych modemów, jednak większość naszych użytkowników dzwoni korzystając z modemów 14400 - dla nich jest to raptem dwie minuty, a plik nie będzie obciążać limitu. Przez krótką chwilę zastanawialiśmy się nad umieszczaniem zapowiedzi również na dyskietce shareware, ale zrezygnowaliśmy z tego pomysłu - w końcu zapowiedź jest aktualna tylko przez kilka dni, a dyskietki będą w sprzedaży całymi miesiącami (a jak dobrze pójdzie i latami).



Na dzisiaj to tyle - jak napisałem na wstępie ostatni miesiąc był rutynowo nudny, co cieszy SysOpa, który ma mało kłopotów i nie musi się denerwować że nie można się do niego dodzwonić, jednak martwi redaktora, który nie ma o czym pisać. Żeby nie lać zbędnej wody - kończę.

Wasz SysOp

Loteria korespondentów

Witam, witam. Zdaje się, że rozdajemy już trzecią setkę książek ufundowanych przez wydawnictwo "Iskry" (w związku z licznymi protestami korespondentów, tym razem nie napiszę, kto z członów mojej rodziny jest jego szefem). Tym którzy czytają moje wypociny po raz pierwszy, przypominam, że:

1/ Co miesiąc rozdajemy 30 książek.

2/ Osoby mające otrzymać ww. książki losowane są spośród wszystkich, którzy przyślą do naszej redakcji dowolną przesyłkę pocztową, byleby zawierała PEŁNY ADRES.

Książki rozdajemy przyzwoite, bez żadnych nudziarstw. Tak więc: obie części "Encyklopedii Rocka", stanowiącej kompendium wiedzy o ww. tematyce; pięcioksiąg przygód Sokolego Oka J. F Coopera, a także wznowione właśnie dwie pierwsze części sagi "Amber" Zeleznego, które były wydane wcześniej w innym formacie, a teraz całość może ładnie wyglądać na półce.

Na tym kończę, tradycyjnie uginając się pod ciężarem książek i już myśląc o niespodziance, którą "Iskry" wyszykują naszym (czyli potencjalnym swoim) Czytelnikom na Gwiazdkę.

Red-Alex-Ja (Redakcja)

ISKRY

A oto lista zwycięzców:

Wojciech Król, Kielce; Artur Bednarek, Częstochowa; Wojciech Grzyb, Radom; Łukasz Kakuz, Białystok; Marcin Teleszko, Bierutów; Maciej Witman, Katowice; Rafał Sobczyński, Pruszcz Pomorski; Michał Jakubowski, Świecie; Grzegorz Kawa, Grodzisko; Remigiusz Karmiński, Poznań; Łukasz Zimończyk, Rybnik - Kamień; Krzysztof Łosiewski, Rumia; Rafał Krakiewicz, Warszawa; Wojciech Nożykowski, Kalisz; Michał Witkowski, Katowice; Przemysław Ogrodowski, Kruszwica; Jacek Kowalski, Czernikowo; Jacek Szymański, Wrocław; Krzysztof Remiszewski, Czarna Białostocka; Wojtek Wieliński, Konin; Adam Trębski, Łódź; Tomasz Hetman, Racibórz; Maciek Sobański, Sieradz; Łukasz Mazurek, Chełm; Dariusz Dyrda, Brzeg; Piotr Konieczny, Katowice; Marek Żmuda, Trzebnica; Dawid Rusek, Brzeg Dolny; Łukasz Głowacz, Warszawa; Krzysztof Sieniawski, Olsztyn.

- Ale Bonanza!!! - krzyknął Kopalny, gdy zobaczył przez moje ramię właśnie tę grę. - E! Co ty, to takie starocie - powiedziałem lekko speszony. - Nic nadzwyczajnego.

- Hmm!?! Chłopaki posuńta siem na bok, tera ja se zagram - powiedział Badjoy rozpychając się łokciami.

- Moment! Może jednak ja pierwszy. - Naczelny wyłonił się z ponad Badjoya. - Zamknij się, głuuuu... psss! - Alex został powstrzymany w natarciu na mój komputer i wepchnięty pod stół do spółki przez Wiewióra i Kaczora. Gawron zaatakował po cichu, wyciągając z pod nóg tłoczących się przy PC dywanik. Sir Haszak w taktyczny sposób zbliżył się na czele legionu rzymskiego i odrazu przeszedł do zdecydowanej ofensywy. Niestety ten nagły i niespodziewany atak został odparty przez Emilusa, który chuśtając się na żyrandolu, ze śmiechem szaleńca strzelał na przemian raz zieloną raz czerwoną farbą w sprayu. Przez nie zamknięte drzwi zajrzała Dobrochna

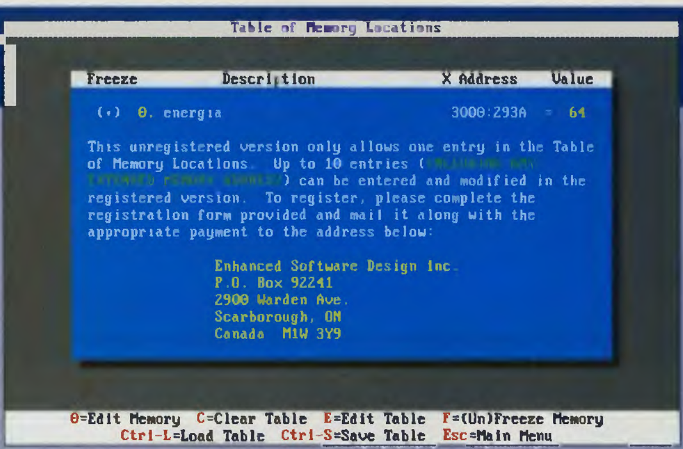
- Co to za Meksyk?

- Nie Meksyk, tylko Kolorado. - odpowiedziałem zainteresowanej spomiędzy kłębiących się wokół nóg. Dalej dużą dozą sprytu, a przede wszystkim odwagi wydostałem się na ze-



wnątrz i pognałem do domu, aby podzielić się z Wami refleksjami na temat tej fajnej gierki. A więc jest to przygodówka tematycznie traktująca o pewnym młodym zdolnym traperze rodem z Dzikiego Zachodu. Ten oto odważny mężczyzna musi odnaleźć legendarną kopalnię indiańską Pocahontas. Niestety droga do niej nie jest łatwa i w jej trakcie trzeba wykonać kilka misji, na które składają się głównie odnajdywanie rzeczy i umieszczanie ich na miejscu przeznaczenia. W tych trudnych zmaganiach będą nam przeszkadzać wredni Apacze i niestety trzeba ich traktować przy pomocy strzelby marki "Sharp", tomahawka lub noża. Później dojdą jeszcze bomby (takie kulki z lontem), które można nabyć u Mc'Bigle w jego objazdowym sklepie. U tegoż zacnego kupca można zaopatrzyć się również w leki, proch i ołów do strzelby oraz beczki prochu do wysadzania w powietrze, co popadnie i nie ucieknie. Nasz bohater ma za zadanie odnaleźć legendarną indiańską kopalnię złota Pocahontas, gdzie wykopuje się samorodki złota wielkości pięści. Niestety ta przyjemność spotka go dopiero po przebyciu dalekiej drogi i wykonaniu trzech zadań. Zadanie pierwsze to odebranie Apaczom fajki pokoju i oddanie jej wodzowi Indian Pueblo. W zamian za fajkę wódz da nam srebrną kulę, jedyną skuteczną broń przeciw Alone Wolf, czyli samotnemu wilkowi pilnującemu ostatniego przejścia. Drugie zadanie jest bardziej skomplikowane, gdyż należy oczyścić starą kopalnię złota z gangu Joe'go. Cała kopalnia jest opanowana przez złych górników. Po pokonaniu Bandziora w najdalej na wschód wysuniętej komnacie zdobywamy olbrzymi samorodek złota. Jest to cenna zdobycz, gdyż tylko za to można od objazdowego handlarza nabyć beczkę prochu. Trzecie i ostatnie zadanie to zwrócić porwanego przez orła syna wodza Cheyenów, za co otrzymamy od niego medalion odwagi, bez którego nie jesteśmy w stanie przejść przez ostatnie przejście. Teraz pozostało już tylko zatroszczyć się o własną przyszłość. Przez lodowe pustkowia walcząc z wilkami i nie tylko docieramy do samotnego wilka, ale od czegóż srebrna kula? Załadować broń, dwa roki do przodu i strzał z przyklęku w momencie, gdy wilk skacze Ci do gardła. Droga po niezmierzone bogactwa stoi otworem. Ostatniemu strażnikowi daj medalion i pozdrów go, strażnik zniknie, a Ty zdobyłeś to, co chciałeś. Wejście do Pacahontas stoi przed Tobą otworem.

DUCH SERCHI



ekranie mam jej wskaźnik procentowy, patrzę więc ile jej jest, wywołuję Games Wizarda, wybieram opcję przeszukiwania pamięci (Memory Address Search) i podaję ile mam procent energii. Znalazł, ale na razie nie chce się przyznać, twierdzi, że trzeba szukać dalej. Jak tak, to wracam do gry, na krótko, bo akurat stoję między takimi dwoma zielonymi smokami, które mnie piorą z prawa i z lewa, dobrze, że zdążyłem przeczytać ile mi tej energii zostało... Jakbym nie zdążył też nie ma wielkiego problemu, bo mogę w każdej chwili obejrzeć, co się dzieje na ekranie (View Current Program Screen). Każę szukać dalej - i już. Jest (szczęśliwie) tylko jedna komórka w pamięci spełniająca oba warunki. Wybieram ją (najeżdżając podświetleniem i naciskając enter po wybraniu opcji Result of Memory Address Search), przechodzę do tablicy adresów w pamięci (Table of Memory Locations) i każę zamrozić jej stan (najpierw naciskam E, potem kilka razy enter, potem F). Bingo! Od tego momentu energii mi nie ubywa.

Po jakimś czasie mam dosyć, ale chcę zobaczyć następne poziomy, tak z czystej ciekawości. Zaczynam grę od początku. Mam zero kryształów, potrzebnych do ukończenia poziomu, przeszukuję więc (podobnie jak poprzednio) pamięć w poszukiwaniu tego zera, znajduję jeden kryształ, przeszukuję pamięć w poszukiwaniu jedynki, znajduję następny kryształ, przeszukuję pamięć - i jest. Mam adres, pod którym przechowywana jest informacja o liczbie znalezionych kryształów. Przechodzę do edytora zawartości pamięci (Edit Memory Contents), zmieniam (po skoku do wybranego wcześniej adresu przez ctrl - G) liczbę kryształów na właściwą - i znajduję się na następnym poziomie. Prosto, łatwo i przyjemnie. Gdyby akcja była szybsza, mógłbym jeszcze wybrać opcję spowolnienia gry, co niejednokrotnie już uratowało życie mniej sprawnym graczom.

Ćwiczenia praktyczne

Na początek jedna uwaga - o ile w przypadku Amigi można było podawać, co znajduje się pod jakim adresem, ze względu na organizację peceta jest to nierealne, więc zajmę się tylko ogólnym opisem zasad postępowania, które w kilku przypadkach doprowadziły do sukcesu.

W niektórych grach jest tak prosto jak w Hocus - na przykład w Desert Strike. Wszystkie dane są zapisane łopatologicznie - liczba rakiet to liczba rakiet, stan pancerza też można zlokalizować bez problemu, choć trzeba poczekać z jego szukaniem do momentu, w którym będzie mniejszy od 255. Nie ma również problemu z paliwem. Mniej więcej tak samo było w Chaos Engine - wprawdzie nie udało się zlokalizować gotówki, ale już ilość energii życiowej jest podana jak na tacy. Nic tylko grać i nie umierać.

Nieco gorzej jest w przypadku takiego Defend the Alamo. Podstawowy problem to brak prochu - bez którego ani rusz. Niestety, nie sposób go znaleźć, szukając gdzie jest zapisana jego ilość w funtach. Można jednak znaleźć liczbę strzałów z działa - zmienić ją, a potem nadmiarowy proch przenieść do zbrojowni. Tym sposobem można "wyprodukować" tyle prochu, że Meksykanie nie będą spod niego widoczni.

Znacznie gorzej było z grą Sex Yacht, w której ogrywając w kości przedstawicielki płci pięknej doprowadza się do ich obnażenia. Na ekranie widać kilkanaście wskaźników procentowych, mówiących o wynikach różnych rzutów, jednak ich zlokalizowanie nie jest łatwe. Mimo to - można sobie dać radę. Po wyrzuceniu kości należy podjąć decyzję, w jaki sposób wynik rzutu ma być zapisany - czy było to maksimum punktów, czy sześć identycznych, czy kolejność... Odwołujemy się kilkakrotnie do Games Wizarda ustalając, w którym miejscu w pamięci zapisane są liczby oczek wyrzuconych na kościach (są wszystkie razem, co szesnaście bajtów). Potem po wyrzuceniu kości wystarczy zmienić liczby oczek na takie jakie nam pasują, by uzyskiwać w każdej rozgrywce maksimum dostępnych punktów.

A najgorzej... Cóż, najgorzej było z grą której nazwy nie mogę sobie przypomnieć - nie udało się zrobić nic. Jedyny wskaźnik energii widoczny na ekranie miał tylko długość - i nie sposób było ustalić czego właściwie szukać. Jest na to sposób - można Games Wizarda zarejestrować, co zwiększy jego możliwości, dodając inne strategie przeszukiwania pamięci i możliwość zamrażania nie jednej komórki pamięci, a kilku.

To już jednak nieco inna bajka, a na razie - radzę wszystkim spróbować. Jako że jest to shareware, spróbowanie nic nie kosztuje, a naprawdę warto. Program (gwiz240.arj) jest na naszej dyskietce, a już od dłuższego czasu można go ściągnąć od nas z BBS-u (przypominam - Warszawa, 6788783, 24h).

Borek

INNY NIŻ WSZYSTKIE

W redakcji jak na razie panuje beztroski spokój. Żyjemy sobie z dnia na dzień, szkoły nam niestraszne, rodzice też, pieniążków tylko na hulanki brakuje, ale cóż - takie jest życie ubogiego dziennikarzyny (a nie jakiegoś tam redaktora Naczelnego). Z racji tych faktów dziś nie będzie tekstów od czapy, ale nasze spostrzeżenia dotyczące tej rubryki.

Po pierwsze skład gatunkowy. Po okresie totalnej dominacji Amigowców, królestwo TNT dzieli się teraz na trzy duże księstwa: Amigowców - stara gwardia wiecznie żywa, podnoszących głowy Nintendowców - bardzo duża aktywność - tak trzymajcie i Commodorowców - chyba najwięcej listów, ale sporo tipsów nie nadaje się do publikacji: opisują sztuczki zaszyte w grach przez crackerów. PC-tów tradycyjne mało, ratują nas głównie dzielni Warrior & Sub-Zero (pamiętamy o Was) pospołu z TS BBS-em i naszymi własnymi (chłe, chłe!) kanałami. Atarowców jest mało, nie dlatego, że ich dyskryminujemy, ale ponieważ przysyłają mało listów. Zresztą tym razem są najsilniejsi, bo wsparci tipsami podesłanymi przez samego Krzysia Kubeczkę. Podobnie nędznie jest z ST-kiem, tym bardziej, że Dawid Rygielski od jakiegoś czasu się nie odzywa (co z Tobą, u diabła!). Spectrumn nie stwierdzono, zaś Amstrada reanimuje jeno Marek Lis (gratulujemy wytrwałości). Coś zaczyna się dziać z dużymi konsolami, choć na razie powoli.

Teraz zawartość: przypominamy tipsy to nie tylko przepisy, co zrobić, żeby mieć nieskończone życie, miliard przekrętów licznika i od razu skończyć grę, ale także - jak coś ominąć, uprościć, nabić dużo punktów. Jeśli chodzi o kody: nie muszą być kompletne, np. przy 100 planszach zapodajcie co piąty kod, a dopiero od 75 do 100 - wszystkie. I piszcie wyraźnie, bo...

No i marchewka: darmowy numer TS i dyplom uznania dla każdego, kogo tipsy opublikowaliśmy. Zaś dla innych czytelników: jeszcze nic nie wiadomo, ale po zwiększeniu objętości (co stanie się, miejmy nadzieję, wkrótce) objętość tej rubryki na pewno wzrośnie - co zresztą przyjdzie nam bez trudu, bo listów jest masa. Na czym kończymy, z niejakim zdumieniem czytając powyższe wersy, i stwierdzając, że można jednak napisać tekst, który nie będzie idiotyczny i głupi, a jednak w dalszym ciągu nie zawiera żadnej treści.

Alex & Gawron

P. S. Nie ma P. S.! Nic zabawnego się nie wydarzyło.

A. D.2044 / Atari
Hasła to: "ASIA", "PARTENOGENEZA".
(Mr. Vain)

ACE 2 / Commodore
Przed pociskami najlepiaj uciec robiąc korkociąg w górę lub w dół.
(Pe Pe Le Swąd & Misiek)

AGONY / Amiga
Naciśnij "F3" trzy razy - dostaniesz dodatkowe życia.
(Scum)

AGONY / Amiga
Wpisz "FANTASY". Teraz. "Enter" - skipper leveli; "Ft" - "F5" - dodatkowe graty.
(Ninja)

AMERICAN GLADIATORS / Nintendo
Po ścienie chodzi aią naciskniąc na przemian "Turbo B" i "Turbo A".
(Jacek Kowalski)

APPRENTICE / Amiga
Na ekranie tytułowym wciśnij prawy przyciek myazy.
(D. J. Amigo)

ARKTYCZNE POLDWANIE / Commodora
Hasła: "WHISKAS" lub "AMERYKAP" - rozpoczęcie gry od 50 planszy; "AUSTRALIA" - Emil może chodzić po wodzia; "AFRYKA" - Emil nia traci życia w załknięciu z przyjemniaczkmi.
(Elmer Czubek)

ATARI EXPO DEMO t99t / Atari
W ostatniej części przeczekaj do końca scrolla i wciśnij "Start" - uałyszysz "digi muaic".
(Krzyś Kubeczko)

BABY JACK / Commodore
"P" - skippar leveli.
(Scum)

BARCELONA 92 / Nintendo
W podaoszeniu ciążarów wystarczy podnieść t90 kg, a w skoku wzwyż skoczyc 2, 30 m , aby zdobyć złoty medal.
(Jacak Kowalsla)

BATTLE CITY 3C / Ninlando
Rozwalaj świecąca aią czołgi. Pozostawiają ona różne bonusy, np: gwiazda - zwiększa moc Twojego czołgu; grenat - rozwala przeciwnikn; czołg - dodatkowe życia.
(Jacek Kowalski)

BATTLE IN STARS / Atari
Gdy pojazdy zderzą ałę czołowo, zawsze wygrywa nr t.
(Autofirs)

BATTLE SQUADRON / Amiga
Wpisz "CASTOR" - nieekończona ilość czasu i żyć.
(D. J. Amiga)

BLACK PANTER / Commodora
Gdy przeciwnik laży pobity w jednym z rogów planazy, ustaw się blisko kreaki znaczącej árodek ekranu i gry będzie się podnosił, zeatakuj go ciosem z dołu ("Fira" + przsciwny do kierunku staku dolny róg) - zwycięstwo pawna.
(Andrzej Gmitar)

BLADES OF STEEL / Nintando
Aby zdobyc bramkę, strzelaj zza niebieskiej linil. "Turbo B" - berdzo silny ałrzał.
(Jacak Kowalski)

BLOB / Amiga
t - EASY; 2 - TWIN; 3 - HYPO.
(Black Pantknr)

BOBBY KIDS / Nintendo
"Turbo A" - wykopanie dołu; "Turbo B" - zekopanie dołu.
(Jacek Kowalski)

BUFALLO BILL WILD WEST SHOW / Amiga
W konkurencji rzucenia noży w żywą tarczę wciśnij "Fire", gdy w całowniku jest głowa ladianki - nóż jej aia zabije.
(Joyboy)

BUGGY BOY / Commodora
Jeśli na ekranie przed Tobą pojawi się przeciwnik, uważaj na n
tunel.
(

CAESAR / Amiga
Kiedy barbarzyńcy wejdą do miasta, azybko miejsce ich wejś
duj murem wzmocnionym baaztami. Od tsj pory każda hord
wejdzie w tym miejscu, zostanis uwięziona i nie będzie zagraż
stu.
(Jarostaw

CANNON FODDER / Amiga
Jeáli postrzstą Twojego żołnierza (będzie krzyczał), podejdź d
drugim, a ranny odda mu wszystkia granaty i bazooki.
(Przemek

CANNON FODDER / IBM PC
Uciakniąc przed halikopterem chowaj się w cieniu.

CAPTAIN AMERICA / Nintando
Dwukrotne naciśnięcis krzyże w bok daje Ci supar wślizg. Do l
lepiej nie chodzić.
(Jacek K

CENTURION / Sega Maga Driva
Aby zostać konsulam, mieć maksimum złota i armii, wpisz w opcjach "Code": "JUMA D4BR TH5Q R4NK Y55T AH8J".
(Si

CHINESE CHEESE / Nintando
W czasie gry wduś "Q" - propozycja ramisu.
(

COLONY / Atari
Produkcja zeleży od liczby fabryk. Danago towaru produkujesz
masz fabryk minus jeden.
(Krzyś Ku

CONTRA FORCE / Nintendo
Gdy zbierzesz co najmniaj dwia skrzynki, włącz "Selact" - do:
nową broń.
(

CYBERNOID / Amiga
Na stronie tytułowej wpisz "NEROMICON" - nieskończone ży
spauzowaniu: "N" - następny level, "L" - poprzedni.
(D. J.

DANGEROUS STREETS / Amiga
Wybiarz Lolę i trzymając joystick w dół włącz "Autofira" - wygrał
(Black I

DATASTONE / Amiga
Zaczakaj, sż pojawi się akran "High Score". Teraz "F10" - otrzymasz cenną informacją.
(D. J. Amigo)

DEFENDER / Amiga
Wpisz "GOAT" - nieśmiertelność.
(D. J. Amigo)

DEMOLOGICUS / Atari
Ukrytą częśc można wgrać wciskając "Start" + "Sslect" + "Option" + "Shift" + "Logo" w pierwszej częścl.
(Krzyś Kubeczko)

DETECTIVE / Commodora
W pokoju Bentleya znajdziasz pęk kluczy, które umożliwiają Ci otworzenie niektórych drzwi.
(Scum)

DIFFERENT BALLDN / Nintando
Idąc na "Ballon Trip" uważaj na gwiazdki. W czasie gry nie zbliżaj slą ku morzu, gdyż tam czyha głodny mors.
(Wonder Woman)

DUNE / IBM PC
Jeśli Frameni - wydobywcy odmówią pracy, zmiań ich specjalizację na "Array" i ponownie na "Spice".
(Janusz Grzagorczyk)

EGGERLAND / Nintendo
Wpisz kod "CDRZ" - ostatnia plansza.
(Jacek Kowalski)

EUROPEAN CLUB TEAM / Sega Maga Driva
Grając Juventusem Turyn wpisz: "AJTRACWCHC" - druga runda; "DVTSQCWFHC" - ćwierćfinał; "PZTTACWGCA" - półfinał; "3RTUACWIKQ" - finał.
(Sierra)

EYE OF BEHOLDER / Amiga
Gdy natrafisz na ailnego atwora, podejdź do niego jak najbliżej, następnia nagraj. Po załadowaniu bestia zniknie.
(Shogun)

F - t5 STRIKE EAGLE / Atari
Naciskając klawisz dopalacza ("A") i przytrzymując go kontynuuj lot - uzupełniasz paliwo.
(Mr. Vain)

F - 1I HORNET / Commodore
Aby wylądować na lotniskowcu: wyrównaj wysokośc na 128 m; zmniajsz moc silników do 34%; tuż przed lotniskowcem wciśnij "F7";
joy do sisbla + "Fira" - lądu-



jasz, w rszie
kłopotów "F3" -
kstapulta.
(Pe Ps Ls Swąd & Misiek)

FATUM / Atari
Po zniszczeniu statku wpisz "SIT" - nieśmiertalność.
(Krzys Kubeczko)

FERRARI GP CHALLENGE / Nintendo
Opony zmienia slą naciskniąc na przemian "A" i "B".
(Jacak Kowalski)

FORGOTTEN WORLDS / Amiga
Wpisz na akrania tytułowym "ARC" i naciśnij "Halp". Teraz: "S" - przenosi do sklepu; "N" - następny poziom.
(Ninja)

FRDNTIER / Amiga
Aby zarobić trochę gotowki, przyjmij zlscanie na dostarczenie paczki (parcsl), poproś o zaliczkę ("Givs me half money now") i nie wykonuj zlscenia - nic Ci nie grozi.
(Msciaj Semborski)

FRONTIER / Amiga
Największe zyski osiągniesz latając między układami Sowaio i Bainin.
(Dr. Jakesz i Rzuhva)

GHDST CHASER / Commodora
Wplsanie podczes gry "FANDA" przenosi do 9 komnaty a "FRANK" - odnawia życia.
(Skorpion)

GHOSTS'N'GOBLIS / Amiga
Na cmentarzu kucnij i strzelaj długo w groby. Z grobu wyjdzis duch i zmienisz postać. Aby wejść do ostatniego levelu, należy zdobyć krzyżyk (rozwal wroga z dzbanuszkiem).
(Piter Bison)

GHOSTS'N'GOBLINS / Commodora
W czwartej fazie podejdź do końca drzwi - smok nic Ci nia zrobi.
(Paweł Poźniak)

GREMLINS II / Nintendo
Wpisz kod "NXRD" - ostatnia plansza
(Jacsk Kowalski)

GUNMAN III / Commodora
Naciśnij "Ft" + "F3" + "F7" - następny level.
(Scum)

GUNSHIP 2000 / IBM PC
Grając jako dowódca eskadry wybiarz 5 Apache'ów. Kiedy podczes gry zaczyna brakować Ci paliwa lub amunicji, wyślij jeden ze śmigłowcow do bazy. Kiedy wyląduje, we wszystkich Twoich maszynach zostanie uzupełnione paliwo i uzbrojenie
(Firabird Mac)

GYNOUG / Sega Mega Drive
Gdy widzisz napis "Gama Over", wciskaj po kolei "A", "Links", "Linkn".
(Sierra)

HARD DRIVIN' / Amiga
Rozpędź się do maknymalnej prędkości i wciśnij "N". Od tej pory masz ułabeione sterowanie, nieśmiartelność i nieskończony limit czasu.
(D. J. Amiga)

HELTER SKELTER / Amiga
Ustaw grę na dwóch graczy. Gracz nr 1 musi zdobyć dodstkowe życie. Taraz gdy obaj gracze stracą wszystkie życia, będą ich miali po 99.
(D. J. Amigo)

HENRY'S HOUSE / Commodora
W ostatnim etapia, jaśli nadlsci ptak, weż krzyżyk, a zabijesz go.
(Paweł Poźniak)

HEROES OF 357TH, THE / Amiga
W jednym z lotów patrolowych nad Barlinam możesz natknąć się na cel naziemny, który nie jast pokszany na mapis lotu. Jest to bunkier Hitlera. Jaśli go zniszczysz, otrzymasz ogromną pramię.
(Wojciecb Aniśkiewicz)

HDLLYWOOD POKER / Amiga
Gdy dziawczyna zacznie Cię obrzucać wyzwiskami, naciśnij "A" i napisz jej coś dosadnego po angielsku.
(D. J. Amigo)

HDME ALONE / IBM PC
Biegnąc, azybko wciskaj "F1". Gdy skoczysz ("Ins"), polecisz wyżsj i dalej.
(Elc vel Sir Viktor)

HOSTAGES / Commodora
W piarwszym stapie wystarczy uratować tylko jadnago gościa, aby

przejść dalej.
(Paweł Poźniak)

HUGO I, II, III / Sega Mega Drive
Ciągnij za linę z węzłem.
(Sierra)

INDY AND THE LAST CRUSADE / Amiga
W "High Score" wpisz "SILLYNAM" - nieskończona ilość żyć.
(Ninja)

ISHAR II / Amiga
Aby wypłynąć z wyspy nie musisz zabijać smoka, wystarczy na przystani użyć megii.
(Black Panthar)

JASON / Commodora
Spauzuj grę i wpisz "CHEATBA58CVX0QLIVEZ" - nieśmiertelność.
(Scum)

JET BOOT JACK / Commodora
Po wgraniu gry, gdy pokaża się "High Score", zaczekaj chwilę, a zobaczysz wszystkie etapy.
(Paweł Poźniak)

JOHN BARENS EUROPEAN FOOTBALL / Amiga
Gdy masz piłkę, biegnij z nią prosto na bramkę trzymając "Fire". Jeszcze przed polem karnym puść i wciśnij je ponownie - bramka murowana.
(Piotr Pischociński)

JULIUSZ CEZAR POLSKI / Commodora
Aby sobie pomóc, należy grę zrasstować, wylistować i zmienić liczby dotyczące wrogich pionów zawarte w bloku DATA.
(Andrzej Gmitar)

JUMPING JACK SON / Amiga
Na stronie tytułowej wciśnij prawy przycisk myszy.
(D. J. Amigo)

KICK START / Atari
Jeśli chcesz szybko ruszyć, w momencie startu ruszaj joyem na boki jak w dekathlonach.
(Łukasz Orłowski)

KING OF BOWLIN / Commodore
Przed uruchomieniem wpisz "POKE 4201, 254". Teraz podczas gry nieudane rzuty można cofać naciskając "F7".
(Scum)

KLĄTWA / Commodore
Miecz do przecięcia węzła gordyjskiego znajdziesz na drzwiach komnaty z "chimerycznym hazardzistą".
(Tołdi)

KOŁO SZCZĘŚCIA / Amiga
Przy haśle finałowym, gdy wybierzesz już litery, naciśnij lewy klawisz myszy - czas zatrzyma się.
(Maciej Sameryt)

KUPIEC / Atari
Ryby są droższe w osadach bez dostępu do wody.
(Autofire)

LANDER / Amiga
W trakcie wyświetlania menu wpisz "LTUS". Teraz "F8" - następny etap.
(Piotr Ligenza)

LARRY 1 / IBM PC
Naciśnij "Alt" + "D", wpisz "TP". Komputer spyta o numer planszy, do której chcesz się przenieść. Teraz wybierz: 810 - taksówka; 011 - jesteś pod barem; 012 - jesteś pod balkonem hotelu; 013 - ubikacja; 014 - hol baru; 015 - bar; 816 - pokój z telewizorem; 817 - pokój z dziewczyną; 819 - scena samobójcza; 028 - wykres skuteczności działania prezerwatyw; 821 - sklep; 022 - ulica przed sklepem; 823 - ulica przed dyskoteką; 824 - dyskoteka; 025 - rozmowa z dziewczyną w dyskotece; 031 - kasyno; 832 - przed kinem; 833 - przed kościołem; 835 - ponownie kasyno; 836 - restauracja w kasynie; 037 - gra w jack pota; 038 - gra w black jacka; 840 - hotel przed pokojem dla nowożeńców; 041 - pokój dla nowożeńców; 842 - sakrstne drzwi na ostatnim piętrze hotelu; 843 - dziewczyna w basenie; 044 - pokój po drugiej stronie sekretnych drzwi; 845 - pokój z łóżkiem (koniec gry).
(Ocenzurowany)

LAST BALL / Commodore
"V" + "B" - dodatkowa paletka.
(Scum)

LEMMINGS / Amiga
Jeżeli wpiszesz na ekranie tytułowym "FQUIGGLY", Twoje lemingi będą nieśmiertalna.
(Wojciech Aniśkiewicz)



L O D E RUNNER / Commodore
Zmienić "A 8196 DEC $1307" na "LDA $1307".
(Cyberus)

LODE RUNNER / Nintendo
Na planszy tytułowej wciśnij 2x "Select", potem "Start". Wywołasz w ten sposób ukrytą opcję pozwalającą stworzyć własną planszę.
(Wondar Woman)

LOST VIKINGS, THE / Amiga
Dwa ostatnie kody: "4RN4" i "MSTR".
(Joyboy)

M. C. MARIO / Pegasus
Aby skakać na dużej trampolinie, trzeba nisść klocek.
(Juras)

MANCHESTER UNITED / Amiga
Podejdź zawodnikiem do ławki rezerwowych, naduś klawisze od "1" do "4" i wybij piłkę poza boisko - zmiana zawodnika.
(Sołtys)

MATCH POINT / Commodora
Trzymając klawisz "2" przesuwamy postać sterowaną przez komputer w prawą stronę boiska, a "Control" - w lewą.
(Skorpion)

MEAN AREA / Amiga 1200
Jako hasło wpisz "CHEAT" - znajdziesz się w dodatkowym etapie, a gdy zbierzesz przedmiot w kształcie UFO, uaktywnią się klawisze specjalne.
(ASD)

MIECZE VALDGIRA II / Atari
Wpisując podczas gry "MANIA" dostajesz 18 żyć.
(Halna)

MIKE / Commodore
W pierwszej klasie, gdzie zaczynasz grą, podejdź do biurka (pod tablicę) i napluj (spacja) - dostaniesz punkty.
(Paweł Poźniak)

MIKE / Commodore
Zmieniać "A 0B6E DEC $1F14" na "LDA $1F14".
(Cybarus)

MISSION OF THE SHARKS / Nintendo
Wciśnięcie "Select" daje Ci możliwość znikania na jakiś czas, zaś "A" + "B" - regenerację żyć.
(Jacek Kowalski)

MONSTER IN MY POCKET / Nintendo
Wciśnięcie "A" dwukrotnie da Ci bardzo wysoki skok.
(Jacek Kowalski)

MONSTERS / Commodora
Na początku gry najlepiej wybrac Wilmara za 00. Nigdy nie walcz z Sydneyem, bo przegrasz.
(Allen)

MORPH / Amiga
Klawiszem "G" przenosisz się na następny poziom.
(Przemek Talesz)

MORTAL KOMBAT / Amiga 1200
1. Jeśli masz dość widoku krwi i ogólnej brutalności, zaraz po wgraniu, gdy ukaże się marmurowa tablica z czerwonymi napisami wpisz cztery razy wyrazy "KOMBAT" "VIRGIN" i "PROBE" - litery zmienią kolor na biały, a Ty będziesz mógł pograć w amerykańską, ocenzurowaną wersję gry.
2. Na ekranie wyboru pomiędzy rozpoczęciem gry i opcjami wpisz trzy razy "CHEAT MODE PLEASE RYSZKA RULEZ" - ukaże się cheat menu.
3. Gdy wpisałeś kod z punktu 2. wpisz dodatkowo cztery raz "DIAGNOSTICS" i wejdź do menu "Cheat Mode".
(ASD)

MORTAL KOMBAT / IBM PC
W stsupie wciśnij, jednocześnie trzymając "Shift", "D", "I", "P".
(Flasho)

NAJEMNIK / Atari
Wybierz tylko broń maszynową i zastrzel wszystkich chłopców - bardzo dużo punktów.
(Michał Kluka)

NEW ZELAND STORY / Amiga
Gdy pojawi się ekran tytułowy, wpisz "FLUFFY KIWIS FOR PRESIDENT" - nieśmiertelność.
(Piotr Ligenza)

NIESAMOWITE OPOWIEŚCI / Amiga
W "miejscu czarniejszym niż noc", zamiast otwierać drzwi (brakuje klucza) możesz przez nie przechodzić skokami (tj. kursorami).
(Black Panther)

NINJA / Atari
Aby przejść przez ścianę, należy tuż przed nią klęknąć i swobodnie przejść.
(Łukasz Orłowski)

NORTH & SOUTH / Commodore
W pierwszej kolejności opanuj przystań, następnie wszystkie stacje kolejowe - zwycięstwo murowane.
(Tołdi)

NUCLEAR NICK / Atari
Naciśnij "Start", a potem "Select" - zaczynasz grę od innego etapu.
(Mr. Vain)

OCEAN ARMAGEDDON / Commodora
"Shift" + "Return" - czasu przestaje ubywać.
(Scum)

PANG / Amiga
W 5. levelu zestrzel wszystkie zapory - z ostatniej wypadnie dodatkowe życie.
(Piotr Ligenza)

Tipsy & kody

PINBALL DREAMS / Amiga
Aby podkręcić piłkę, trzeba naciskać "Shift" za spacją.
(Piter Bison)

PIRATES / Commodora
1. Każdy znaleziony członek rodziny daje Ci część mapy do skarbu Inków, który wart jest 100.000 Pcs.
2. Chcesz wiedzieć, gdzie jest flota skarbów lub transport srebra? Płyń do żony!
(Gamtal)

PREDATOR II / Amiga
Podczas gry naciśnij pauzę i wpisz "YOU'RE ONE UGLY MOTHER" - nieskończona energia.
(Jarosław Musiał)

PREHISTORIK / IBM PC
W drugiej planszy nie zbieraj zapalniczki, tylko dojdź do końca planszy i daj joya w dół - extra poziom.
(Daniel Nowak)

PREMIERE / Amiga
Na ekranie tytułowym wpisz "STARKPLUGS" -, teraz wpisanie w czasie gry "CHEAT" - nieśmiertelność.
(Piotr Ligenza)

PRINCE OF PERSIA / Amiga
Po naciśnięciu klawiszy "Amiga" + "Shift" + "Q", poza wymienionymi w TS 28/7 są jeszcze następujące: "Shift" + "Z" - latanie; "Shift" + "I" - obracania ekranu; "Shift" + "K" - zabijasz przeciwnika; "Z" - niespodzianka; "D" - przykry koniec; "Esc" - pauza.
(Jarosław Musiał)

PRINCE OF PERSIA / Nintendo
Naduś "select" - zobaczysz, ile czasu zostało. Gdy walczysz i rąbiesz strażnika, przytrzymaj "A" i stronę, po której znajduje się wróg - w 96% przypadków zabijesz go.
(Doktorek)

QUASIMODO / Atari
Aby dostać się do dalszych etapów, w pierwszej komnacie zabij 3 łuczników kulami ze szczytu muru.
(Mr. Vain)

QUICK THE THUNDER RABBIT / Amiga
1 - URODECOLE; 2 - FUNETOL.
(MN)

R - TYPE / Amiga
Wpisz na listą wyników "SUMITA" - nieśmiertelność.
(D. J. Amigo)

RALLY SPEEDWAY / Atari
Wystartuj, zahamuj, zawróć i przejedź przez linię mety - masz super czas.
(Autofire)

ROAD RASH / Sega Mega Drive
Wpisz: "3444t01M598" - 3. level; "NV8UC3QS812" - 2. level; "t151t0200t" - lepsza maszyna; "001E01UJFS" - dużo kasy.
(Sierra)

Tipsy & kody

ROBBO / IBM PC
Kody: B - "LUDHUJ"; C - "ZEZWOL"; D - "ROBLOL"; E - "DECGUE".
(Hipciu)

ROBOCOP II / Nintando
Na 5. planazy cofnij się do aamego początku i naciánij krzyż w doł - będziesz mógł próbowac ułożyc twarz Murphy'ago.
(Jacak Kowalaki)

RODLAND / Amiga
Gdy nie potrafisz zniazczyć atworków, poczekaj chwilę - same znikną.
(Black Panther)

ROGER RABBIT / Amiga
Aby bez problemu dojsc na koniec etapo, muaisz nacienąć jednocześnia "Alt", "Ctrl", "F5".
(Wojciech Aniskiewicz)

RUBICON / Commodora
Jeśli zabijesz wszystkle lałające maduzy, otrzymasz berdzo przydatny fotal rakietowy.
(Tołdi)

SCENARIO / Commodore
Kupuj zawsze 5 labryk na raz, a nic nie zapłacisz. Można też kupowac fabryki na polu, gdzie już ja masz, ala zawsze po 5 sztuk - też nic Cię to nie będzie kosztowało.
(Funky Koval)

SECOND SAMURAI / Amiga
Jako kod wpisz "EXWEUVOY".
(Joyboy)

SHADOW DANCER / Amiga
Wciśnij jednoczeánia "V" + "H" + "N" + "S" + "F" + "C" + "X" + "B" + "D" + "G" - akiper laveli.
(Dr. Jakesz)

SHAOLIN'S ROAD / Commodore
Zmlenić "A 5C39 DEC $4C" na "LDA $4C".
(Cybarus)

SIM ANT / Amiga
Cleknwe afekty możesz uzyskać wpisując podczas gry haeta "OOPS", "RAND", "ERAD", "FUND", "JOKE", "HOLE", "JEFF", "WILL".
(Wojciach Aniskiewicz)

SIM CITY / Amiga
1. Można dobudowywac ląd: trzebe postawic kwadrat moatu i otoczyc go z czterech atron takimi samymi kwadratami. W środku tak powstałego krzyża tworzy się kwadrat lądu.
2. Można prowadzić kolej wzdłuż drogi: na drogą nakladaj tory i kolajka będzia po nich jeździc. Nia można nakladac na siabia zakrętow.
3. Zapauzuj grę i trzymając "Shift" wpiaz "FUND". Operacją powtarzaj ile wlezie - po odpauzowaniu czeka Cią tylko jedno trzęaienie zlamii.
(Jarosław Putak)

SIM CITY 2000 / IBM PC
Wpisz "PORNTIPSGUZZARDA" (matymi Iitarami) - 200.800$.
(Ruzik)

SIX A SID SOCCER / Commodore
Aby atrzalić bramkę: idz árodkiem boiskn, po przekroczeniu árodkowej linii skręc w prawo lub w lewo i strzel w bendę. Piłka odbija się i poleci w bramkę. Bramknrz odbije strzał, a futbolówka wpadnia pod nogi Twojago piłkarza, który umiaeci ją w bramca.
(Pe Pe Le Swąd & Misiak)

SKY DESTROYER / Nintando
W czaaia gry nia wciakaj krzyża maksymalnia w dół, bo utonieaz. "Turbo B" - bomba (liczba nieograniczona).
(Farmar)

SOCCER / Nintendo
Grając z kolagą, gdy jego bramknrz wyblja piłkę, stań bliako niego i wciánij "Turbo A" - gol pswny. Karna zawsze atrzalaj w róg bramki.
(Farmer)

SOCCER KID / Amiga t200
Gdy zgubisz piłką, wciśnij i przytrzymaj spację - dzisła do 18 razy na każdym etapla.
(ASD)

SPIKE IN TRANSYLVANIA / Commodora
Krawat, potrzebny aby wejśc do gospody, znajdziesz u czarodziaja.
(Tołdi)

SPY HUNTER / Atari
Gdy furgonetkn apycha Cię na pobocze, zjedz na prawo i jedź poboczem - czaa nie uciakn.
(Mr. Vain)

STREET FIGHTER II / Amiga
Sposob na rozwalenie samochodu: Guile - rozwal azybę z lewej, potam z prawaj, wakocz na maskę, kucnij i z kopa. Aby rozwalić spadająca beczki: Blankn - stań w prawym kącie i "Autofira".
(Piter Bison)

STREET MACHINE / Comreodore
Zakręty pokonuja aię latwiej trzymając "Fira".
(Pa Pa Le Swąd & Misiek)

STREET ROD / IBM PC
Kup Chavrolata 2 dr Stylaline z 1848 roku, wyjmij z niago skrzynię biegow i cały silnik. Teraz resztę samochodu możasz sprzedac za 30.000$.
(Kallahor'n'Kamilus)

STRIP POKER COVER GIRLS / Amiga
Podczas gry wcisknj klawisze od "1" do "9" - niaapodzianka
(Kulfon)

SUBTERRANEA / Commodore
Podczas intra naciénij "C" - nieśmiertalnosc.
(Scum)

SUPER CARS / Amiga
Wpisz "RICH" - dostajasz na początak 500.800$.
(D. J. Amigo)

SUPER MARIO LAND / Game Boy
W 1. levelu wejdź na trzaci murek i nacisnij "Doł" - znajdziesz tajamne wejścia.
(Marcin Kędzieraki)

SWEET ILLUSION DEMO / Atari
Chcąc zobeczyć ukrytą częsć, przytrzymaj "Fira" podczas dogrywania jakiejá częsci ze strony "B".
(Krzyś Kubeczko)

TAITO BASKETBALL / Nintendo
Najlapszy zespoł to Wolvaa, najsłabazy - Eaglaa, najlapiej "za trzy" rzuca Powers.
(Autofire)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES / Amiga
Jako kod wpisz "8859" a potem "t508". Teraz "Help" - nieamiartalnoéć.
(D. J. Amigo)

TEST DRIYE / Commodore
Gliny nie jadą azybciej niż 120 mph.
(Pe Pe La Swąd & Miaiek)

TEST DRIVE 2 / Amiga
Podczaa gry wpisz: "AERF" - dobre przyśpieszenie i allna hamulca; "GASS" - przeskok do końca poziomu; "00UTRAN" - sam zobeczysz.
(D. J. Amigo)

TITUS THE FOX / IBM PC
W osmym atapia na samym początku trzymaj "Góra" + "Prawo" - skroci Ci to drogę.
(Maciej Pilniewicz)

URBAN CHAMPION / Nintendo
"Turbo B" - ailniejsze uderzania. Policja zawaze zabiara tago, kto ma więcej anergii.
(Jacsk Kowalski)

WAR ZONE / Amiga
Po rozpoczęciu gry zejdź na sam dół, odwróć aię w prawo i strzet.
(D. J. Amigo)

WŁADCA / Atari
1. Sprzedej knięstwo, a w następnej turza zaetakuj ja - nia ma w nim wojsk rywala.
2. Jeśli podczaa turnieju tucznlczago trefisz w publikę, nia możesz już więcej atrzalac.
3. Gdy zostało waa trzech, możesz darować sobia drugą rundę turnieju tucznlczego.
4. Gdy nie wygraaz przez 00 - 70 miesięcy, lud może Cię zrzucić z tronu (proato pod topor kata).
(Autofire)

WŁADCA / Commodore
Przy rozbijaniu muru posłuż się myszą - większa precyzja.
(Andrzej Gmitar)

WORLD CUP SOCCER / Nintendo
Wpisując kod "IBIDLHEEG" będziesz miał do pokonania jadynia drużynę Francji.
(Śladziu)

WRESTLEMANIA / Commodore
Zejdź z ringu na około 9 sekund i azybko wróć - komputer nie zdąży i przegra.
(Pe Pe Le Swąd & Misiek)

VOYAGER / Amiga
Wejdź do ekranu opcji i wpisz "WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL" - nieskonczona liczba żyć.
(D. J. Amigo)

ZGRED 2 / IBM PC
Wpisując aię jako "ZGRED" otrzymujesz 200 punktów.
(Szymon Gołdryn)

BABY JO
Amiga
2 - YOUPI
3 - GLOUP
4 - MUMMY
(Joyboy)

BATTLE ISLE'93
IBM PC
Dla jednego gracza:
02 - LUMIT
03 - LUNAR
04 - LUTOF
05 - SONIX
06 - SOSOO
07 - SONAF
08 - RACHE
11 - FILMO
12 - FIEST
19 - KANTO
20 - KAROT
21 - KASIR
22 - SYBIL
23 - SFINX
24 - SYNOM
Dla dwóch graczy:
25 - LUPOS
26 - SONNE
27 - SOTEX
28 - RASEN
29 - FISCH
30 - EPTON
31 - KABEL
32 - SYTAX
Tajne kody:
33 - DIONE
34 - NAIAD
(Hipciu)

CLIK CLAK
Commodore
02 - PESCHI
03 - MASTRO
04 - UNDO
05 - NATALU
06 - CIUPET
07 - MORALA
08 - SUFEIS
09 - IMAND
10 - NIRIDN
11 - IDREPE
12 - QNAQNA
(Paweł Pożniak)

CRAZY BRUTAL FOOTBALL
Amiga
4 - Q4BF2ZQFX Q3R2HPJGT
5 - XM6YMSDXP DD9M! X490
6 - 2KQKDN8JM R! N3DBBBB
7 - ZJV3OTFPS YF4797777
(Black Panther)

CRAZY FOOTBALL
Amiga
2- 5D5317621PY45789! 7
3- OWSSV45LLMHQB SSPPL
4-37V976Z! 10MX5V! YX1
5- 1XQZ4LQLPMOT5Q JTQP
6- SXGPWBBDDDFD1 GRNGF
7- 89YTB7RO43938688 88
(Mr. Unknown)

DOOFUS
IBM PC
1.2 - TOREADOR
1.3 - SUNDRIES
1.4 - MANDARIN
2.1 - CURCHILL
2.2 - FUROKISS
2.3 - ANANASIA
2.4 - DAIQUIRI
3.1 - HIGHBALL
3.2 - PARADISO
3.3 - NIGHTCAP
3.4 - KORNKIRI
(Mate & Dom)

GEAR WORKS
Amiga
02 - 3518
03 - 6382
04 - 8427
05 - 2385
06 - 5924
07 - 1267
08 - 7209
09 - 6532
10 - 5012
11 - 6511
12 - 8562
(Tomasz Gmurowski)

G. I. JOE
Nintendo
2 - BRJJOVD8H
3 - 3ZD39N5XF
4 - ORBJRVD8C
5 - 536935XG6
6 - DRJJRVD8H
7 - ZND39N5XF
(Czapeczka)

GOAL!
Nintendo
2 - F12BBG DBBLBB LGBBGB BGB85B
3 - F2HLBL XBBQCV LKBBGC JGBI5B
4 - F22LVQ 1BLXCV VMBBNC V1B? LB
5 - Z571PF VBXLKO 6K67J6 XS15LB
6 - Z571PF VBXLKD 6K87I6 XS15LB
7 - Z571PF VBXLKD 6K6736 X5355B
(Śledziu)

GOAL! III
Nintendo
1 - 149 B05 D0C5
2 - 549 B03 D3F6
3 - 5D3 5CD AD9D
4 - 219 9FA A303
5 - E3E D95 1542
6 - 69E B03 EFF8
(Jacek Kowalski)

I'M TAXING LEVEL
Sega Mega Drive
10 - HFANNLLHGL
15 - HMPLGMOMGV
20 - GEJHLGLBHQ
25 - FLGMKLLGHR
30 - NJMFLGALHN
(Sierra)

JOE MONTANA FOOTBALL
Sega Mega Drive
01 - ZREBAAAKI
02 - ZREDDAAAKI
03 - ZREEHAAAKI
04 - ZREFPAAAKI
05 - ZREGK5PAAKI
06 - ZREG5BAAKI
07 - ZREI5DAAKI
08 - ZREJ5AAAKI
09 - ZREK5PAAKI
10 - ZREL55AAKI
11 - ZREM55BAKI
12 - ZREN55DAKI
13 - ZREQ55HAKI
14 - ZREP55PAKI
15 - ZREQ555AKI
16 - ZRER55AKI
17 - ZRES555DKI
18 - ZRET555HKI
(Sierra)

LEMMINGS
Commodore
01 - WANNEBFREE
02 - GEDGILBFIE
03 - BLIJKJAJDB
04 - KJGHALBDDE
05 - JIDJGHGHCL
06 - LEHIHBEBJC
07 - GCAAFKJLAD
08 - HJBHFKDIJJ
09 - IBBHHBLDHK
10 - FJBHHKHAKH
11 - HHEBFEJAKI
12 - AFCCIJKIIH
13 - JGFEEDDEHA
14 - KKIHCKAGBB
15 - EAFALALDCC
16 - AFIBLCHEHC
17 - JIFAHKBDIA
18 - FFIBCFEBFC
19 - FJCAJGLBBL
20 - GHHILIKBAB
21 - JCCLCADGAH
22 - FDIKBBKDGC
23 - BIKDLHEDIL
24 - KDCAJKAKFG
25 - KJEDHGCDCK
(Paweł Poźniak)

LEMMINGS
Sega Mega Drive
Fun:
10 - NKMLHCGLCM
15 - CMOLMDLQCY
20 - LFLCCJLFDN
25 - MKKMNLBKDV
Tricky:
10 - CGKJOLKJEN
15 - LMBIJOONEY
20 - OHLFMCADFN
25 - BONLLNIIFW
30 - MFMCAKLNFY
(Sierra)

LEMMINGS II
Amiga
02 - IIPTDNCCAS
03 - LPTDLCADAM
04 - PTDLCILEAF
05 - TLHCAITFAD
06 - DLCIHVTGAJ
07 - LCAMTTDHAF
08 - CILVVLHIAF
09 - CAIPUDLJAQ
10 - IIPWLHCKAP
11 - MRWDHCALAG
12 - PUDLCILMAO
13 - WLHCAIVNAQ
14 - DHCIHTUOAM
15 - LCALVUDPAP
16 - CILVWLHQAD
17 - CIAPTFLBBK
18 - IHRTFLCCBE
19 - MPTFHCADBM
20 - RTFLCILEBK
21 - VFHCAHVFBR
22 - FLCIHTTGBK
(Miłosz Puszakowski - the Viking)

MEGA LO MANIA
Amiga
02 - BNYABDUNBHV
03 - COVCPMJVEBL
04 - WKCCHIEUKHI
05 - GATAVRXRDNT
06 - WWKDXGPXDBZ
07 - KUUCTOPGHLV
08 - PEHAJBPKZAG
09 - GYJDJHPNFHN
10 - TJLBVSNNIGD
(Jarosław Musiał)

OLLIE'S FOOLIES
Atari
05 - FRANK
09 - FANDA
15 - NORBI
19 - ZOOOM
(Mr. Vain)

ONE MAN AND HIS DROID
Atari
09 - ESTOPLASM
10 - GORGEOUS
11 - SEA SIDE
12 - GIZMO
13 - KING KONG
14 - HOLOGRAM
15 - CURRY RICE
16 - COFFEE
17 - CASSETTE
18 - TELESCOPE
19 - COMPUTER
20 - EDACREADA
(Mr. Vain)

POWER, THE
Amiga
02 - LEVEL2
03 - VISUAL
04 - COWBOY
05 - URGENT
06 - COPSUS
07 - TOPTEN
08 - D14DH7
09 - ASOFGH
10 - SOLONG
11 - SURFIN
12 - RACKET
13 - BULLIT
14 - QRAZZY
15 - 36F6FR
16 - UNLINK
17 - PIXXEL
18 - EUROPE
19 - NEWTON
20 - FREEZE
(Jarek & Tomek Musiał)

SAMURAI
Nintendo
1 - Z8F2
2 - 1F2O
3 - 89ZQ
4 - ZPOS
(Jacek Kowalski)

SPLATTER HOUSE II
Sega Mega Drive
2 - EDK NAI ZOL LDI
3 - IDO GEM IAL LDL
4 - ADE XOE ZOL OME
5 - EFH VEI RAG ORD
6 - ADE NAI WRA LKA
7 - EFH XOE IAL LDL
8 - EDK VEI IAL LDL
(Sierra)

SUPER HEART
Atari
05 - AGDFLN
09 - DMESTB
21 - AVALON
25 - BURGER
29 - PRAQUE
33 - MENNOS
37 - CDGBEA
41 - EASIER
45 - LASTLV
(Michał Kluka)

TRANSPLANT
Amiga
01 - FENGSBOTM
04 - GQCAVTDFE
15 - BIPMSSAD6
18 - FENHPDSNW
21 - GPCBRTJVC
27 - DRUTFOVNC
32 - FKNFTIUNW
24 - FWNFWDWPY
(Black Panther)

Listy

Z KRZYSIEM K. NA POWAŻNIE

Atari i Commodore, komputery 8-bitowe upadają. Na Atari nie opisujecie gier, a na C-64 tak. Powód: jesteście za C64. (...) Czy to ja jestem pier..., raczej nawiedzony, czy Wy czujecie aż tak wielką niechęć do Atari, by rezygnować z 10 tys. czytelników-atarowców, jak wykazała ankieta, i tak wypadająca na niekorzyść Atari? Proszę o opublikowanie powyższego zdania w TS i "normalną" odpowiedź. (...) I napiszcie, że dalej mam Atari XL/XE, a ST sprzedaję.

Krzyś Kubeczko

Poważny list od Ciebie?! No trudno, tym bardziej, że poruszasz ważne problemy. Po pierwsze: naprawdę, nie popieramy ani C-64, ani Ataraka. Żadnego sprzętu nie dyskryminujemy. Zresztą poprawia się: po dwóch numerach suszy w poprzednim był jakiś opis i galeria o Twoim ukochanym sprzęcie, w tym nic nie ma, ale w przyszłym na pewno coś będzie. Dlaczego mniej niż na C-64? Choćby z tak prozaicznej przyczyny, że nasza menażeria od Atari (Kaczor i Wiewiór) obija się bardziej od commodorowców. Ale: przekonałeś przynajmniej nas (czyli A&G) i spróbujemy ostro powalczyć o opisy na Ataraka. Sprzedaż maszyny 16 - sto bitowej a utrzymanie 8 - mio to gorzej niż głupota, to poważne cofnięcie się w rozwoju - uważaj, bo trafisz na ścianę i z gier pozostanie Ci "Chińczyk", a z użytków: dobry i zewnętrzny. Na marginesie: człowiek, który miał do nas pisać opisy na ST, nie dość, że okazał się być agenturą konkurencji (poważnie!), to w dodatku się później nie zgłosił..

PROBLEM SERCIA

Obywatelu Naczelny! Czy zdajesz sobie sprawę z tego rozumo-chłonnego faktu, że prowokacja użytkowników żelazem marki "Wiesia" może spowodować wzajemne wynajęcie pola bitewnego fanatykom Mercedesa i Sobiesława Z.? I gdzie tu strategia? A co gorsza, gdzie parking? Niechaj Sir Haszak bąknie wam co nieco o tym pod nosem (SYSTEM ALERT: jeśli pod nosem, to będzie mocno śmierdziało. SYSTEM HALTED)...

Ten list został wydrukowany na zintegrowanej klawiaturze z drukarką rozetkową. Jak nie wierzycie, to sprawdźcie w katalogu "Botanika XXI wieku." Nie jest to jednak Amstrad PCW, jeno ŁUCZNIK 1303... Tymże RESETEM kończę ten list (ing?). Sepppuku. Harakiri. "Ctrl" + "Amiga" + "Amiga".

Serciu

Well... List wygląda nieźle, jednak mamy pewne kłopoty ze zrozumieniem - prawdopodobnie pracujemy na zupełnie innych częstotliwościach fal mózgowych niż Serciu. Tak więc mamy, niemalże szkolne, zadanie dla Was, drodzy Czytelnicy. Piszcie w krótkich słowach, co autor miał na myśli, tworząc powyższy list. Zwycięzca otrzyma tytuł "Internal Interpretera" i stanie się osobą, do której będziemy się zgłaszać z przyniesionymi przez współpracowników tekstami i dowiadywać się, o co właściwie w nich chodzi i jak je poprawiać.

WYMYŚL SOBIE ŚRÓDTYTUŁ

Wszyscy piszą do Was listy, a w nich was krytykują. Podziwiam Was za to. Nie dajecie się ZWARIOWAĆ. Wszyscy stali czytelnicy TS słuchajcie: PRZESTAŃCIE KRYTYKOWAĆ. (...)

Mieszkam w Poznaniu. Wasze pismo dochodzi do nas z opóźnieniem. Powiedzcie, kiedy wydajecie Top Secret. (...)

Nie cenzurujcie tego listu oraz tego, co piszecie. PRECZ Z KOMUNĄ.

Kóper

W żadnym razie! Krytyka jest ciekawa i zabawna, pozwala zwalczyć stresy, w czasami bywa nawet konstruktywna, więc krytykujcie i bluzgajcie ile wlezie - to zawsze cieszy.

Kiedy wydajemy "TS" - to bardzo dobre pytanie, szefowie naszej firmy usiłują na nie uzyskać odpowiedź już od dobrych dwóch lat. Zamiast "kiedy", odpowiedzmy więc "jak": cudem, zawsze cudem.

Rzeczywiście, czasem myślimy sobie, żeby przestać cenzurować, a zacząć sprawdzać, na razie zostaje po staremu.

PROBLEMY TECHNICZNE I TECHNOLOGICZNE

Mój adres (nie przysyłajcie bomb. Nie mieszczą się w skrzynce na listy): [- - - - ocenzurowano, niech żyje prywatność, prywata, prywatka, prymulka i pryzma]

Piotr Rafalski

W tym stanie rzeczy wyślemy bombę z adnotacją "Do rąk własnych", ewentualnie kilo magnezji z angielskim napisem "For your eyes only".

DOZWOLONE DO LAT OSIEMNASTU

Mam 13 lat, czy po ukończeniu 18-nastki będę mógł u was dostać pracę (to nie żart).

Patryk Kotwica

Wiek jest najmniej istotnym kryterium, żeby u nas pracować. Sami zaczynaliśmy mając lat 17 (teraz, podobnie jak reszta redakcji oscylujemy koło 20, za wyjątkiem Naczelnego, który stoi już nad grobem, bo ma trzydzieści parę wiosen), a historia zna przypadki (ciężkie) 12-stolatków. Zresztą i tak wszyscy zachowujemy się jak dzieci, a znane są nawet przypadki takich, co jakby właśnie wyszli z przedszkola lub nawet nigdy tam nie trafili.

NIEROZWIĄZANE PROBLEMY LUDZKOŚCI

Podobno dobrym lekarstwem na tzw. syndrom dnia następnego jest kwaśne mleko. I co wy na to?

Konewa

Po pierwsze, dzięki za szczegółowe omówienie zawartości TS. Innym przypominamy, że takie listy bardzo nam pomagają, mimo że nie piszemy o nich wiele. Jeśli chodzi o sposób, to wymyślili go już starożytni Egipcjanie, kwasząc mleko wielbłądzie. Metoda ta nie jest jednak całkowicie pewna, biorąc pod uwagę, że faraonowie budowali piramidy, aby w ich zacisznym wnętrzu schować się przed wszelkimi hałasami, które dokuczały im właśnie wskutek występowania owego syndromu. My oczekujemy na idee bardziej świeże, na miarę XXI wieku.

NASTĘPNY PROSZĘ

Wysyłam do was kilka szowinistycznych wierszyków na użytkowników innych komputerów: (...)

„Stary Weteran"

Kiedy widzisz Atarowca
nie udawaj, że to owca
kopnij w głupią twarzoczaszkę
a na głowie rozbij flaszkę
puść mu kilka dobrych ciosów
niech się uczy od kolosów
że Amiga dziś króluje
nad Atari wszak góruje

Joachim Rambo

Btłleeeeeeee....

WIELKA ORKIESTRA...?

Proponuję zbiórkę pieniędzy na rzecz bohaterów narodu (A&G). Załóżcie bandę, która będzie zwalczać tyranów, chętnie do niej przystąpię. Pieniądze ze zbiórki wykorzystamy na zakup broni (palnej i nie tylko).

MXA

Genialna, doprawdy genialna idea, przyjacielu. O ile założenie bandy jest pomysłem śmiałym, ambitnym i wybiegającym w przyszłość, to właśnie zbiórka PIENIĘDZY może stać się etapem początkowym, polem treningowym, miejscem prób... My zaś nie zapomnimy przysłać Ci kartki z Izraela, RPA lub najlepiej jakiejś spokojnej wyspy na Pacyfiku.

I NA KONIEC NORMALNIE

Od kilku numerów nie ma komiksu. Nich się LEYO tłumaczy!

Johny T.

Leyo został w międzyczasie Panem Redaktorem Naczelnym Leyo i obecnie stara się zrobić z "Bajtka" zupełnie nowe pismo. Roboty ma mnóstwo, a efekty są całkiem fajne, więc na jego komiksy nie ma co liczyć. Tworzymy własnymi siłami nowy komiks i na pewno będzie on równie czadowy, jak te stare, za które Leyo'wi bardzo dziękujemy.

WYCZYTANE ZUPEŁNIE GDZIE INDZIEJ

Komentarz Własny

Wpadł nam w łapy numer 10 konkurencyjnego pisemka "G". Patrzymy w ichnie listy, a tutaj monit od konkurencyjnego pisemka "SS" wraz z odpowiedzią panów z "G", a tam: prawo prasowe, trzy odmienne wersje zdarzeń, wypaczenia prawdy, pojedynki, te rzeczy, jeszcze sądu brakuje. Panowie z obu pism! Rozumiemy, że czasem trzeba trochę podgrzać atmosferę. ale bez przesady. Nie lepiej iść na piwo?

Na listy odpisywali A&G, godzina jest podobnie nieprzyzwoita, jak poprzednio (00.35), ale jutro piątek, czyli weekend, czyli tańce, hulanki i swawole, co chyba każdego podtrzymuje na duchu, a więc bez chwili przerwy przystępujemy do pisania tipsów.

A - Train / IBM PC
Wciśnij jednocześ



Naczelny chyba nie lubi waszej ukochanej cyfry...

Pegasus, Nintendo i inne

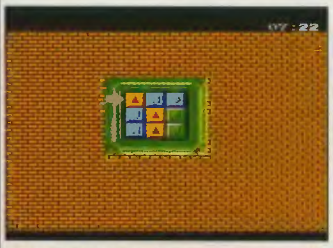
Locksmith

Ta gra to klasyczny przykład zabawy w złodziei i policjantów. Z tym, że "złodziej" ma dobre intencje, a policjanci strzegą niebezpiecznych tajemnic. Mamy miasteczko w postaci kilku domków. Domki to z kolei kilka pokoi z różnymi przedmiotami i z tym najważniejszym - sejfem.



Kierując postacią bohatera musimy unikać styczności ze strażnikami, bo ci strzelają bez ostrzeżenia. Bohater gry, zwany Kapitanem Jackiem, może też zbierać różne przedmioty. Zegarek dodaje czasu, a serduszka energii. Penetrując kolejne domki trzeba szukać sejfu i próbować go otworzyć. Szyfr stanowi logiczna łamigłówka z przesuwanych kwadracików - w miarę grania coraz bardziej rozbudowana.

Gra ta nie jest żadną rewelacją, dlatego na pewno rozczaruje wymagających graczy. Grafika na poziomie mocno podstawowym, postacie słabo animowane. Muzyczka średnia. Gra ta chyba miała w zamiarze



tylko intelektualne wyzwanie dla śmiałków, którzy w odpowiednio krótkim czasie potrafią układać układanki - przesuwanki.

OCENA: ✔✔

Dystrybucja:
01-034 Warszawa, ul. Smocza 18
tel./fax: 38-05-02
tel: 38-05-69, 38-73-92

The Penguin and Seal

Pan Pingwin rywalizuje z pannami fokami o diamenty. Gra ta jest jakby pomieszaniem słynnego Pac - Mana z równie sławnym Boulder Dashem. Z tego pierwszego wzięto podział na kolejne plansze z przeciwnikami wychodzącymi z kątów. Z drugiego (burdeidasza) to, że trzeba przesuwać kamienie. Tak więc kierując pingwinem przesuwamy kostki lodu, fragmenty muru i diamenty. To właśnie te drogocenne kamyki są głównym zajęciem pingwinka. On je po prostu kolekcjonuje, czyli po prostu zbiera [ale mi się napisało]. Łapie się taki diament i ciągnie do lodowego skarbca. Potem go się tam wpycha, leci po następny i gdy wpakuje się wszystkie, to hop na kolejny poziom. A poziomów jest ze czterdzieści, sorry - dokładnie pięćdziesiąt (tak mi się rymnęło z tymi czterdziestoma). No





tak, a w czym tu trudność? A w tym, że uparte foki (w dodatku wcale nie śpiewające) nie lubią pingwinów i próbują przeszkadzać naszemu bohaterowi. Każde zetknięcie z foką lub pchanym przez nią kamieniem równa się (=) stracie życia. Ale na nie też można pchać to i owo, więc szanse na przeżycie zależne są - jak zwykle - od refleksu gracza.

Gra jest dosyć zabawna i wciągająca. Grafika, animacja i muzyka na poziomie standardowym. Interesująca jest opcja budowy własnej planszy i gra w dwie osoby.

OCENA: ✔✔✔

Hell Fighter

O proszę, ta gra ma coś w rodzaju animowanego wstępu, wprowadzającego gracza w nastrój zabawy. Chodzi o to, że ambitny Szatan (kurde, nawet on ma haj - ambit) pozyskał kryształową kulę i rządzi światem. To znaczy, że na świecie panuje korupcja, no może to nie w tej grze, ale panuje chaos i potwory. Jedynym rozsądnym pozostaje superwyszkolony adept kung - fu. Kieruje nim gracz i musi uratować świat przed zagładą. Zawodnik coś tam umie karate - podskakuje, kopie i przywala, ale z diabelskimi mocami będzie musiał walczyć różnymi przedmiotami. Jak to w takich platformówkach - zręcznościówkach bywa, broni jest pod dostatkiem, różnorodnej i można ją często zmieniać. Dodatkowo magiczne kule w różnych kolorach, przydają supermocy.

Grafika jest bardzo urozmaicona, animacja O. K., muzyka na poziomie. Prawie wszystkie plansze są trudne i zawierają jakiś fajny pomysł (tak trzymać), a potwory zmieniają się jak w kalejdoskopie. Na zakończenie levelu oczywiście przeciwnik - mocarz. Ta gra oferuje więc wszystko to, czego można oczeki-



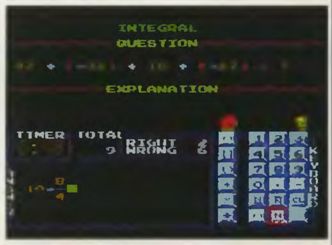


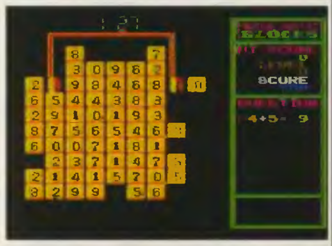
wać od konsolowej zręcznościówki. Zabawa 100% gwarantowana.

OCENA: ✔✔✔✔✔

Magical Mathematics

Co to jest? To przecież nie jest gra. Chyba, że wszelkie rozrywki dające zabawę (nawet intelektualną) można nazwać grą... [ale bzdurstwa wypisuję, nie?]





"Magiczna Matematyka" to cartridge zawierający zestaw pytań z matematyki. Podzielono je na pięć grup. I tak mamy dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie liczb całkowitych, to samo, ale z ułamkami, równania liniowe z jedną niewiadomą, zadania różne oraz bardziej rozrywkowy element - grę w matematyczne klocki.

Po wybraniu dziedziny z jakiej chcemy się sprawdzić, ujrzymy ekran podzielony na trzy główne części. Pierwszą stanowi miejsce, gdzie ukazuje się pytanie, drugą miejsce na naszą odpowiedź. Częścią trzecią jest narysowana klawiatura, pomagająca we wpisywaniu wyników. Dostajemy punkty, gdy prawidłowo odpowiemy na zadanie. Pytania są dosyć zróżnicowane, niektóre dobre nawet dla 7 - latka, ale inne mogą zagiąć i 16 - tolatka. Na odpowiedź mamy 2 minuty i jeśli nie w głowie, to gdzieś z boku, na karteczce powinniśmy wykonać obliczenia. Widać więc, że program ten pełni niejako funkcję testu lub egzaminatora. Matematyczne klocki są bardziej zabawowe i polegają na łączeniu cyfrowych kwadracików tak, aby dawały wynik pewnego działania. Jak dla mnie, zabawa logiczna na 102!

Jeśli jesteście fanami matmy - kupcie ten cartridge. Jeśli nie, to... NAUCZYCIELU!!! (czytasz to?) oto masz naprawdę nowoczesne uzupełnienie lekcji matematyki - namów dyrekcję na kupno.

OCENA: ✔✔✔✔✔

Wio, konsolki! I tak znowu porcja czterech pegasusowych opisów, które przedstawiają legalne programy. Wygląda na to, że US-tawa (przykład po Stanach?) działa i wymusiła wreszcie powstanie normalnego rynku. Rynku legalnego oprogramowania, którym jest też oczywiście każda cartridge'owa gierka. Co to znaczy dla Was, czyli konsolowych graczy? Czy jeśli posiadacie jakąś starą kasetkę-kopię kupioną na giełdzie, czy w TV-sklepie, to coś wam grozi? Nie. Natomiast, jeśli Wasz sprzedawca ciągle oferuje taki towar, to jemu grozi. Przynajmniej teoretycznie. A tak w ogóle, to legalne cartridge mają polskie instrukcje i w 100% są pewne (zdarzało się, że dalekowschodnie egzemplarze wieszały się na którymś tam poziomie). Koniec trucia.

BRrrr(zima tużtuż)ØMBA

P. S. Zwróćcie uwagę, albo lepiej wspomnijcie o "Magical Mathematics" swojej pani od matmy...

KONSOLOWY ŚWIAT

Nowy PEGASUS

Rynek trochę się ustabilizował, zniknęły nielegalne kopie cartridge'ów, pojawiły się licencjonowane. Konsola Pegasus, (model MT-777DX) zdobyła sobie olbrzymią popularność dzięki niskiej cenie i powszechnej dostępności. Teraz pojawiła się w sklepach jego nowa odmiana, oznaczona jako PEGASUS IQ-502.





Jakie są różnice w stosunku do "starej" konsoli? Pierwszą widoczną różnicą jest wygląd zewnętrzny - patrz zdjęcie nr 1. IQ-502 jest nieco bardziej baryłkowata, co zapewne miało podkreślić jej nowoczesny wygląd. W obudowie nie ma już wycięć na joypady, bo kto je tam w ogóle wkładał? Podłączenie manetek jest z boku i już jako ustandaryzowane złącze. Pozwala ono na podłączenie normalnego joypada, pistoletu lub joysticka. Właśnie - joypad znajdujący się na wyposażeniu IQ-502 jest jakby solidniejszy, większy i wygodniejszy w trzymaniu. Lewy i prawy są takie same, czyli posiadają przyciski START i SELECT (wymagane to jest przy niektórych grach).

Zmiana wyglądu zewnętrznego spowodowała, że otwór i złącze na cartridge zostały ukryte pod gustowną klapką. Znajdujące się na wierzchu konsoli przyciski POWER i RESET harmonizują z zastępującym starą dźwignię, przyciskiem EJECT. Dzięki niemu wyjmowanie cartridge'a jest o wiele łatwiejsze niż w starym modelu. Acha, jeśli jesteśmy już przy wkładaniu cartridge'a: nie włóżmy go przypadkiem odwrotnie. Każdy cartridge (kasetka z grą - to dla mniej pojętnych) ma ścięte krawędzie i trzeba je dopasować do kształtu otworu w konsoli. Niestety model IQ-502 nie zabezpiecza przed odwrotnym włożeniem cartridge'a (Haszaku - nie denerwuje Cię powtarzanie tego spolszczonego cud - słowa?; Jakiego spolszczonego? - Haszak). Wolę nie myśleć, co się może stać gdy wsadzimy go odwrotne, więc NIE PRÓBUJCIE! Zdjęcie nr 2 przedstawia panel konsoli i prawidłowe wkładanie cartridge'a.

Bardzo ważnym elementem, który pojawił się w nowym Pegasusie jest czerwona dioda sygnalizująca włączone zasilanie. Gdy się świeci, wiemy że konsola pracuje i nie można wtedy wyjmować, ani wkładać do niej gier. Dzięki temu "światełku" zmniejsza się też ryzyko pozostawienia naszej zabawki np. włączonej na noc.



Nic nie zmieniło się, jeśli chodzi o tył konsoli - zdj. nr 3. Mamy tu (od lewej) gniazdko do podłączenia zasilacza, wyjście Audio, Video oraz wyjście antenowe.

Co więcej? W pudełku IQ-502 nie znajdziemy żadnej gry (dobrze Haszaku - już nie użyję słowa cart...), więc będziemy musieli zakupić oddzielnie jakiś tytuł. Oczywiście standard gier pozostaje bez zmian - 60-stykowe kasetki, które można kupić w prawie każdym sklepie telewizyjnym.

Komu polecam taką konsolę? Kto ma już MT-777DX, nie musi jej kupować. Nie prezentuje ona dużo więcej, poza zmianą wyglądu zewnętrznego i ustandaryzowaniem wtyczek do joypadów. Jeśli ktoś nie ma konsoli i pragnie zakupić Pegasusa, to omawiany tu model IQ-502 wydaje się rozsądnym zakupem.

Na zakończenie parę danych technicznych IQ-502:
zasilanie: DC 9-10V, zasilacz w komplecie
zużycie mocy: 4 waty
rozdzielczość ekranu: 256x240 punktów w 52 kolorach
tryb tekstowy: 32 znaki w 30 liniach
możliwość podłączenia: monitor, telewizor PAL, NTSC
gry: standard 60-pin Pegasus cartridges
wymiary: 220x165x65 mm
waga: 700 g

testował Sam BRØMBA

Wieści ze świata grania

"DESERT STRIKE" to gra, która była przebojem na konsolę Sega Mega Drive, święciła triumfy na SNES-ie, a teraz dostępna jest już dla Game Boya. I to w dodatku w wersji umożliwiającej uzyskanie kolorów na nowym urządzonku Nintenda - Super GB. Gra przedstawia wiele misji, które musi wykonać pilot bojowego helikoptera - strzelać, omijać, zbierać i bombardować. Extra niby-3D grafika i przyjemność zabawy stawiają tę grę w czołówce GB-gierek (tak przynajmniej twierdzą angielscy testerzy).

Opisywane niedawno "MICRO MACHINES" dla Pegasusa (a więc w wersji tożsamej z NES) pojawiły się również w wydaniu dla Super Game Boya. Gra ta jest dosyć prosta i właściwie trudno wyjaśnić fenomen jej cudowności. Ot, jeździ się miniaturkami pojazdów i tyle. Kto w to jednak zagra, ten będzie przekonany, że gra ta stanowi jeden z lepszych programów wyścigowych.

Uwaga: "SYNDICATE", jedna z lepszych pecetowych gierek pojawiła się w wrześniu w wersji dla SNES. Firma Virgin pomyślała i sprawiła konsolarzom supernintendowym wspaniały prezent (za który trzeba oczywiście zapłacić). Gra wygląda dobrze, nic nie ujmując z zalet pierwowzorowi. Fabuła opowiada o tym, jak to w przyszłości zbrodnicze syndykaty wykańczają się nawzajem za pomocą cybernetycznych agentów. Akcja rozgrywa się na ulicach miast przyszłości, a wszystko ukazano z góry. Dużo detali, dobra animacja i w ogóle super.

Przypomnijmy, że z nowości w mordobiciach na SNES-a triumfuje "MORTAL KOMBAT II". Zachwyca on grafiką, dźwiękami i oczywiście extramocną dawką brutalności. Zwróćmy uwagę na fakt, że takie gry (określane jako "ultraviolent") są najostrzej krytykowane, nawet przez producentów, jednak są to tytuły najlepiej się sprzedające. Czyżby pęd do owocu zakazanego?

"BATTLETOADS DOUBLE DRAGON" to nowa gra wypuszczona przez Sony dla Super NES-a. W Anglii można ją kupić za 45 funtów, ale podobno nie warto. Sama gra jest kompilacją dwóch gierek zawartych w tytule. Jak widać nie ma tam znaczka "&" czy czegoś, co logicznie uzupełniłoby tę nazwę. Sama zabawa jest trochę nielogiczna, jednak nie na tyle, aby gry tej nie zaliczono do klasycznych strzelaninko-nawalanek.

W Wielkiej Brytanii ogłoszono konkurs na najlepszego angielskiego gracza. Impreza sponsorowana jest przez sieć sklepów z grami pt. "Future Zone". Czterech lokalnych finalistów zmierzy się na targach Future Entertainment Show, które odbędą się (gdy to czytacie, to: odbyły się) pod koniec października w Londynie. Champion wygra multimedialnego peceta [dlaczego nie konsolę?] z dowolnie wybranymi pięcioma tytułami na CD. Pozostali będą otrzymywać po jednej nowej gierce co miesiąc, aż przez rok. Ciekawostką jest to, że aby dostać się do półfinałów trzeba być dobrym w jedną z dwóch konsolowych gierek: "Virtua Racing" dla Segi Mega Drive lub "Pinball Dreams" dla Super Nintendo.

6 października odbyła się konferencja prasowa zorganizowana przez Nintendo Entertainment Systams Poland, przedstawiciela firmy Nintendo na rynku polskim. Zaprezentowano na niej 32-bitowy cartridge do 16-bitowego SNES-a opracowany we współpracy z Silicon Graphics (za przykład możliwości cartridge'a posłużył Donkey Kong Country robiący wrażenie grafiką i dynamiką akcji), Super Game Boya z kolorowym ekranem oraz zapowiedziano na połowę przyszłego roku konsolę 64-bitową.

Na zakończenie: wszyscy SNES-owcy czekający na DOOM-a, czekajcie dalej. Na razie nic nie słychać o postępach w produkcji. Czyżby przeliczono się z możliwościami konsoli? A może wydawcy czekają na okres wzmożonych przedświątecznych zakupów?

wieści zebrał BRØMBA

Piwem i mieczem 10

-... idziemy do Lasu Cieni. Ja tam żadnych babek zjadarek ani mamun się nie boję - Kopalny popatrzył na resztę władczym wzrokiem. Alex przygryzł własną brodę.

- A gule? - zapytał.

- Żadnych guli nie ma, strachy na lachy i trele morele. Powiedziałem już że nie boję się żadnych potworów.

- A smok? - znów zapytał Alex.

Kopalny poczerwieniał na twarzy i popatrzył na krasnoluda tak, jakby miał zaraz go zjeść na surowo bez dodatku pieprzu i soli.

- Zamknij się! Głupi jesteś i się czepiasz!!

Alexowi ze zdumienia opadła szczęka i krążące w pobliżu muchy z radością zaczęły wlatywać do krasnoludzkiej rozdziawionej gęby. Drużyna ruszyła naprzód za Kopalnym, który szedł miotając dosadne przekleństwa na temat prowadzenia się matek krasnoludzkich. Za nimi wypluwając co bezszczelniejsze muchy dreptał Alex. Grupa powoli posuwała do przodu i po całodziennej wędrówce stanęła przed ścianą lasu. Kopalny popatrzył na Alexa.

- To o tym zagajniku gadałeś? - wskazał w stronę bezkresnego lasu.

Alex ze spuszczoną głową zamruczał coś pod nosem i na tym wymiana grzeczności na ten dzień została zakończona. Drużyna dzielnych (?) awanturników rozłożyła się obozem pod drzewami, które miały im zapewnić ochronę przed ewentualnym deszczem. Kompania wystawiła nocną straż, gdyż okolica stała się nieprzyjemnie nieprzyjemna. Prócz wartowników wszyscy poszli spać. Alex z Bedem stanęli na pierwszej warcie.

- Ales fwysys? Cuh zwoni - powiedział troll rozglądając się nerwowo dookoła.

- Ttto jjjja dddzdzdzwowoninie zęzębabami - odpowiedział zgodnie z prawdą Alex. Obydwaj nie spodziewali się, że z krzaków pod postacią stada zajączków obserwuje obóz niejaki Borekiusz.

- Karamba. Ależ odważny ten Kopalny. On nie boi się niczego.

Borekiusz nie mógł wyjść z podziwu. Reszta nocy upłynęła w nerwowej atmosferze, gdyż okazało się, że dzwonienie zębami nie jest jedyną zdolnością Alexa. Nad ranem o samym świcie chłopaki zebrali się w sobie i ruszyli w dalszą drogę podbudowani bliskością celu, lecz jednocześnie oklapnięci z powodu otaczającego ich zewsząd nieprzyjemnie nieprzyjemnego lasu. Kiedy już wydawało się, iż nic nie będzie niepokoić naszych bohaterów, Kopalny idący na czele pochodu zauważył jakiś bliżej nie sprecyzowany ruch w pobliskich jałowcach. Pamiętając o opowieściach Alexa o tym miejscu poczuł, że coś zimną strużką spłynęło mu po karku, a wszystkie włosy na głowie zaczęły przyjmować pozycję pionową.

- Słuchajcie chłopaki. TAM COŚ SIĘ RUSZA - wysyczał po cichutku przez zaciśnięte zęby.

Alex spojrzał we wskazanym przez Kopalnego kierunku i poważnie zbladł. Troll popadł w stan nerwowy i zaczął trząść głową, aby zlokalizować to COŚ, co miało się TAM ruszać. Reszta drużyny zgodnym, zsynchronizowanym ruchem dobyła broni, a Wiewióriusz i Kaczoramiks ścisnęli mocniej kostury. W nagle zapadłej ciszy dało się słyszeć ohydne odgłosy i spośród jałowców wynurzyły się pokraczne sylwetki guli. Cztery karykaturalne postacie okropnie mlaskając i siąkając zaczęły zbliżać się do sparaliżowanej strachem drużyny. Gdy potwory zbliżyły się na odległość kilku kroków do chłopaków dotarł smród, który zamieszał im w żołądkach niczym w skobkach.

Kopalny nie wytrzymał i z okrzykiem na ustach próbował ucieczki. Zawrócił na pięcie i położył się grzecznie pod drzewem, które jeszcze długo po tym drgało od potężnego uderzenia. Wiewióriusz uniósł ramiona, aby cisnąć zaklęcie, lecz niewyobrażalny odór ułożył go w trawie, a czarnoksiężnik pożegnał się z rzeczywistością przepięknym "wielorybkiem". Blady niczym sama śmierć Kaczoramiks próbował opuścić miejsce walki na czworaka, a Alex zatkawszy nos jedną ręką drugą ścisnął mocniej swój topór i stanął na szeroko rozstawionych nogach. Emiliusz z ciężkim berdyszem w rękach słaniał się na nogach, a jego woje piszczeli prawie z zachwytu na widok guli. Gule ryknęły strasznie i rzuciły się do ataku na naszą brygadę. Troll, który nie takie już zapaszki wąchał w swoim awanturniczym życiu, również rycząc skoczył do przodu i zastawił sobą drużynę. Jego młot zatoczył półkole i trafił jednego z nich w głowę. Przegniła nielekko szyja nie wytrzymała takiego impetu ciosu i głowa potoczyła się po trawie pomiędzy drzewa. Gula jakby prąd poraził, najpierw zesztywniał, a potem padł na kolana i nieskoordynowanymi ruchami zaczął przeczesywać ziemię pazurami w poszukiwaniu głowy. Bed nie przyglądał się tej scenie, gdyż właśnie w tej chwili cios jego broni wyekstrahował ramię drugiego napastnika. Ramię poleciało krótkim łukiem w kierunku drużyny. Pierwsze ciosy gulów odbiły się od grubej skóry trolla nie czyniąc mu żadnej szkody. Gdy Alex w przypływie szału bitewnego z dzikim rykiem, który przypominał odgłos nadlatującej kuli armatniej, runął na najbardziej wysuniętego w prawo przeciwnika i mocnym ciosem topora pozbawił go równowagi, troll trafił czwartego gula w plecy. Gul trafiony przez Beda wysypał się z wnętrzności na trawkę, po czym zebrał wszystko jednym ruchem w łapy i rzucił się do ucieczki. Alex jeszcze zdążył zadać trzy tęgie ciosy zanim jego przeciwnik stracił oddech i oklapł niczym szmata. Drużyna otrząsnęła się z szoku i pozbierała swój rynsztunek rozrzucany na placu boju, aby ruszyć w dalszą drogę. Od tej chwili wszyscy jak jeden mąż mieli się na baczności i pilnie lustrowali teren. Kiedy dzień się kończył kompania weszła na polanę, na której zobaczyli samotny kamienny budynek. Cały gmach zbudowany został z białego wapiennego kamienia, bóg wie skąd i w jaki sposób tu ściągniętego. Na zwieńczeniu dachu widniały otwory strzelnicze, ściany od połowy w górę pokryte były płaskorzeźbami i przedstawiającymi zwierzęta fantastyczne. Od białości budowli odcinały się odrzwia wyciosane z czarnego marmuru. Portal domostwa był zwieńczony dwoma gryfami obróconymi do siebie przodem i stojącymi na tylnych łapach. Przednie łapy opierały na tarczy herbowej, na której dało się zauważyć wizerunek antałka piwnego. Alex przyglądał się znalezisku sceptycznie.

- Ciekawe, ki diabeł tu bywa?

- Może i diabeł, ale znak nad drzwiami ma odjazdowy, co za tym idzie, napiłbym się piwa - oświadczył Kopalny i ruszył prosto do wejścia.

Emilius tak zadziwił się niebywałą odwagą Kopalnego, że sam na ochotnika poszedł na zwiad. Tymczasem nasz bohater doszedł do drzwi i pchnął je lekko. Tak jak się spodziewał uchyliły się bez problemu. Wszedł do środka i pierwszą rzeczą jaką mógł stwierdzić to to, że nie trafił na pewno do gospody. Pomieszczenie, w którym się znalazł, było dość obszerne. Na prawo i lewo znajdował się po dwa wyjścia zamknięte solidnymi drzwiami, a na wprost niego na środku stał stół z mocno poczerniałego już drzewa. Sam w sobie stół nie byłby nadzwyczajny, ale to że, przy nim siedziały cztery szkielety ludzkie nie należało do widoków codziennych. Kopalny wycofał się powolutku i potem biegiem wrócił do reszty drużyny. Pierwszy dostrzegł go Alex.

- Patrzcie jak pędzi. Pewnie zobaczył ducha.

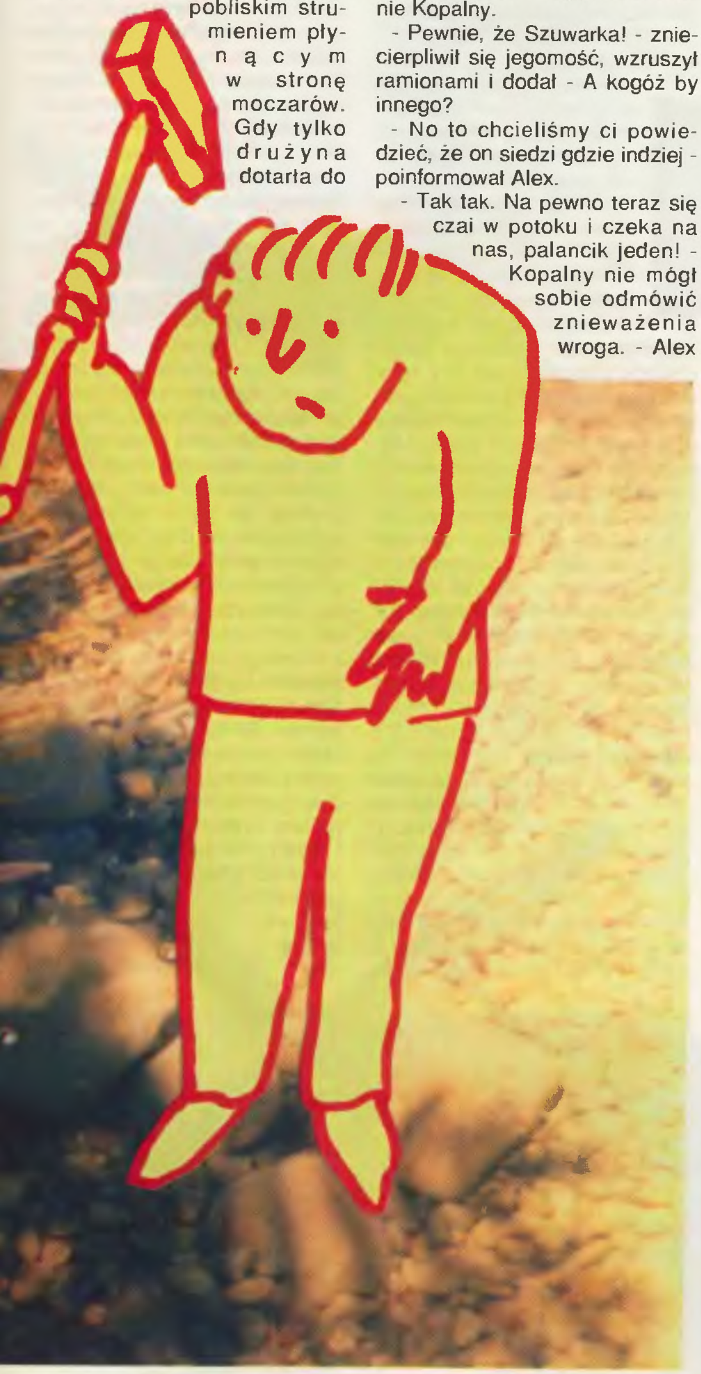
W tym momencie Kopalny dopadł do nich i wyjaśnił.

- Ten domeczek z pewnością



nie jest tawerną, zajazdem, ani żadną inną speluną. Nikogo tam nie ma i tylko jakiś czterech gości okrutnie się zasiedziało. Nic tu po nas, lepiej spieprzajmy!

I ruszył bez zbędnych ceregieli w dalszą drogę. Reszta popatrzła na domek i wzruszywszy ramionami lub splunąwszy za siebie poszła w ślady Kopalnego. Przenocowali w krzakach nie opodal tego miejsca, które tak spiesznie opuścili. A gdy tylko wstał świt znów nogi poniosły ich na spotkanie przygody. Jak się okazało nie musiały ich nieść daleko, bo przygoda czekała nad pobliskim strumieniem płynącym w stronę moczarów. Gdy tylko drużyna dotarła do tego miejsca, napotkała dziwną sytuację. W samym środku potoku stał młody mężczyzna po kolana w wodzie i pochylony z młotkiem w prawym ręku czatował na coś wpatrzony w jej toń. Alex bardzo zainteresował się tym zjawiskiem i zawołał w kierunku moczącego nogi.



- Hej, dobry człowieku! Czego ty tam tak wypatrujesz!?!

Moczący nogi wyprostował się gwałtownie i przyłożywszy palec wskazujący do ust wysyczał:

- Cicho być, bo mi wodnika spłoszycie.

- Szuwarka? - zapytał rezolutnie Kopalny.

- Pewnie, że Szuwarka! - zniecierpliwił się jegomość, wzruszył ramionami i dodał - A kogóż by innego?

- No to chcieliśmy ci powiedzieć, że on siedzi gdzie indziej - poinformował Alex.

- Tak tak. Na pewno teraz się czai w potoku i czeka na nas, palancik jeden! - Kopalny nie mógł sobie odmówić znieważenia wroga. - Alex przerobił go na szaro i teraz drań poluje na nas. Gdybyś go przypadkiem spotkał, pozdrów go od Kopalnego i jego przyjaciół.

- Dobra, nie ma sprawy - odpowiedział nieznajomy chowając młotek.

- Hej, przyjacielu wodników, a w którą stronę to na trzęsawisko? - zapytał druid.

Nieznajomy podrapał się w głowę i po chwili wskazał ręką na południowy zachód.

- Tam - oznajmił i wylazł z potoku, aby wylać wodę z butów.

- Dzięki! - podziękował Kaczoramiks i drużyna ruszyła w dalszą drogę. Kiedy zapadał zmierzch grupa dotarła do granic lasu i przed nimi rozpostarły się moczary. Na brzegu trzęsawiska oczekiwał ich dżin czyszcząc sobie paznokcie Tonikiem. Po gorącym powitaniu i nie kończących się opowieściach o przygodach, jakie trafiły się drużynie, przygotowano się do noclegu. Wartę tym razem miał trzymać dżin. Rano po spokojnie przespanej nocy i po zjedzonym porannym posiłku zwanym śniadankiem, dżin poinformował drużynę o wynikach swojego zwiadu na moczarach.

- Latałem trochę na mocharah i widu i slychu smoka. On est ohomny i pekny. Ah sal ho wypathosyć. Sedzi na samym solku bahnica i est w doskonatej fohme. Ume bylak ogem pohażyć i hata ak mohyl.

- No gadaj jak do niego dotrzeć? - zniecierpliwił się Kopalny, a reszta mu przytaknęła.

- Ohywyste na moim dyhanie mahiznym. - odparł dżin.

- No to nie ma co marudzić, ruszajmy w drogę! - rzucił propozycję nie do odrzucenia Alex. Kopalny podrapał się w czubek głowy i kombinował jak oddalić ten nałożony na niego przez kasztelana obowiązek, ale nic mu do głowy nie przychodziło. Już po chwilce krótkiej niczym walnięcie morgensztemem drużyna unosiła się nad bagniskiem na magicznym dywanie. Dżin jak przystało na właściciela dywanu sterował jego lotem i po niecałej godzince dolecieli do centrum trzęsawiska. Tu, jak opowiadał dżin, miał siedzieć smok. Wszyscy z zaciekawieniem przyglądali się okolicy i wypatrywali pomiędzy drzewami, czy aby nie widać gdzieś gada, który napytał tak wiele biedy okolicznym hodowcom rogacizny i świń. Kiedy drużyna na latającym dywanie dżina wylądowała na wyspie pośrodku bagniska. Dżin zwinął sprawnie swój pojazd, a dzielna kompania rozglądała się w tym czasie po wyspie. Co prawda nasi bohaterowie samego smoka nie znaleźli, ale śladów świadczących o jego tutejszej obecności było bez liku. Na największy ze śladów trafił, a w zasadzie trafił w niego Wiewióriusz. Jako że poszukiwał znaków bytności smoka po niebie, przeto wdepnął w prawie półtorametrowy końcowy produkt przemiany materii. Po upewnieniu się, że smok pojawia się na wyspie pośród bagniska, drużyna rozglądnęła się za miejscem, w którym by mogła poczekać na moment powrotu smoka. Do dyspozycji załogi znalazł się rozłożysty dąb, lekko nadpalony od góry. Drugim miejscem, które ewentualnie nadawało się do tego celu były ruiny bardzo starej chaty rybackiej. Narada grupy była szybka i krótka. Czołową rolę w niej odegrał jak zwykle Kopalny.

- Ja tam nie mam żadnych problemów z wyborem miejsca, którym powinniśmy poczekać na tego gada. Tak czy inaczej musi tu przylecieć i... - wywód Kopalnego przerwał rezolutnie Wiewióriusz.

- Powinniśmy poczekać na sąsiedniej wyspie!

Kopalny poczerwieniał na twarzy i popatrzył w stronę czarnoksiężnika jak na parszywiejącego królika.

- Ty, Wiewióriusz, to się zamknij, bo jesteś głupi i na niczym się nie znasz, a w ogóle to idź się umyć, bo czuć od ciebie smokiem na kilometr. Bezdyskusyjnie poczekamy tu na smoka, a schowamy się o tam.

Kopalny wskazał w stronę....

Tak, tak, no i właśnie doszliśmy do historycznej chwili o której potomni będą wspominać i pisać książki, i kręcić filmy, i pisać sztuki teatralne, i chyba się zapędziłem. W każdym razie teraz Wy macie pole do popisu, gdzie ukryła się drużyna? Odpowiedzi przyślijcie na... itd itp. Kochani Kopalny jest bardzo zawiedziony, gdyż imion dla smoka doszło do nas bardzo, bardzo mało, a konkretnie sztuk 1. W związku z tym liga ochrony zabytków kazała powstrzymać się z wytypowaniem zwycięzcy i teraz nagrodą będzie tylko wydrukowanie tłustym drukiem bez pochwały przed frontem redakcji. Mamy nadzieję, wciąż nie ustającą, że wreszcie znajdzie się jakiś bohater, który znajdzie imionko dla naszego gada. Pozdrawiam wszystkie nasze Czytelniczki, no i Czytelników. Do następnego pisania.

DUCH SERCHI



1942
Pacific Air War

Na rozkołysanym pokładzie, w szarości przedświtu, obsługa ubrana w jaskraworóżowe kamizelki kręci się wokół zakotwiczonych samolotów. Co chwila leniwie poruszające się łopaty śmigieł zamieniają się w przejrzyste dyski. a silniki wyrzucając kłęby spalin ożywają z hukiem. Purpurowa flaga płynie na nok reji i lotniskowiec skręca na wiatr. Co chwilę ze stojących przede mną Korsarzy jeden kołuje na start, skrzydła rozkładają się, silnik wyje na najwyższych obrotach i maszyna błyskawicznie nabiera szybkości, by po chwili wzbić się w powietrze. Gdy pierwsza maszyna skręca nisko nad wodą, następna zajmuje jej miejsce na starcie. Po Korsarzach kolej na Helldivery. Maszyna obciążona bombami i zapasem paliwa przetacza się po wibrującym pokładzie gwałtownie nabierając szybkości. Po starcie skręcam w bok, by zrobić miejsce dla jeszcze dwóch Helldiverów, za którymi startują torpedowe Avengery. Po uformowaniu szyku V bierzemy kurs na japońskie okręty...



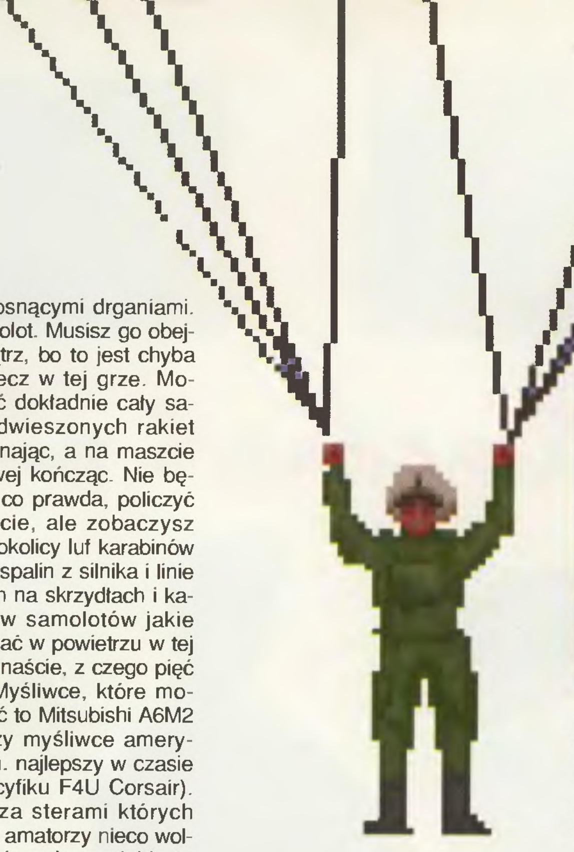
Po Asach nad Pacyfikiem

Każdy miłośnik symulatorów lotniczych zna na pewno grę Aces of Pacific. Firma MicroProse wydała ostatnio grę Pacific Air War, której akcja jak się słusznie domyślasz rozgrywa się na Pacyfiku i rozpoczyna się w 1942 roku. Gra jest klasycznym symulatorem, chociaż w jednej z opcji dostępne są pewne elementy strategiczne. Elementy te to dowodzenie zespołem lotniskowców i prowadzenie operacji lotniczych polegających na: poszukiwaniu przeciwnika, niszczeniu jego samolotów, okrętów i baz lądowych oraz obronie własnych okrętów. Po nawiązaniu kontaktu z wrogiem przenosisz się za stery samolotu i prowadzisz atak (aż do zniszczenia wszystkich samolotów Twojej formacji). Opcje dobrze znane z Asów Pacyfiku to kariera pilota i możliwość wykonania pojedynczej misji. Jeśli znudzą Ci się misje historyczne, możesz zaprojektować własne. W jednej misji może uczestniczyć do 16 samolotów i 96 okrętów. Wśród dostępnych okrętów są między innymi lotniskowce Kaga, Akagi, Yorktown oraz pancernik Yamato. Akcja może rozgrywać się na jednym z trzech obszarów: na Marianach, w okolicach Midway lub na południowozachodnim Pacyfiku. Tworzenie własnych misji możesz wykorzystać do treningu bombardowania i torpedowania, bo zadania te nie należą do łatwych. Okręty płyną pełną parą i trafienie torpedą lotniskowca (niewiele wolniejszego od niszczyciela) jest zadaniem dosyć trudnym. Na początkowe cele ataku torpedowego doradzałbym trzy razy wolniejsze okręty transportowe. W czasie bitwy z lotniskowcami przeciwnika dobrym pomysłem może się nakazać obserwowanie samolotów przeciwnika, bo zaoszczędzi Ci to nieco czasu na poszukiwanie celu dla Twoich samolotów bombowych i torpedowych. Bombardowanie okrętów jest łatwiejsze od ich torpedowania, poza tym, bombardowanie może zniszczyć pokład lotniskowca i dzięki temu w powietrzu będzie mniej maszyn wroga.

Kariera pilota

Możesz wybrać walkę w obronie demokracji, czyli Stanów Zjednoczonych, lub honoru i cesarza, czyli Japonii. Rodzajów misji, w których możesz uczestniczyć jest sześć: Fighter Sweep - wymiatanie myśliwców (i nie tylko), Cap - patrol, Bomber Escort - eskorta bombowców, bombardowanie bazy (Bomb Base) lub okrętów nieprzyjaciela (Bomb Ship) i torpedowanie (Torpedo Ship). Niestety latając samolotami japońskimi nie możesz otrzymywać komunikatów radiowych z tej prostej przyczyny, że na japońskich samolotach radiostacji nie montowano z oszczędności (mniejsza waga maszyny). Pierwsze trzy rodzaje lotów przeznaczone są dla amatorów strzelania do samolotów, natomiast reszta dla tych, którzy wolą zrzucać bomby lub torpedy. Przy torpedowaniu musisz lecieć bardzo nisko nad falami i niezbyt szybko, tak około 120 węzłów, w przeciwnym razie torpeda wybuchnie przy uderzeniu o wodę, a Twój samolot zabiera tylko jedną. Jeśli latasz myśliwcem staraj się atakować od strony słońca z przewagą szybkości. Nawet myśliwce w tej grze mogą przenosić bomby o wadze od 100 funtów (japońskie 60 kg) i pieciocalowe rakiety niekierowane (myśliwce amerykańskie). Każdy myśliwiec może zabrać dodatkowe zbiorniki paliwa wydłużające zasięg lotu. Lepszy efekt daje kilka szybkich podejść niż jedno, ale





z szybkością bliską szybkości atakowanego celu - tylny strzelec tylko czeka, aby ulepszyć silnik Twojego samolotu. Wtedy lot odbywa się tylko w dół, a na tablicy przyrządów i oszkleniu kabiny przybywa kilka dziur. Możliwe, że nawet szczęśliwie wylądujesz na lotniskowcu, ale gdybyś nie dociągnął możesz wodować - zejdź nad fale, wypuść klapy i czekaj aż samolot przepadnie (prędkość spadnie poniżej 100 węzłów). Jeśli będziesz na wysokości mniejszej niż 50 stóp w zależności od tego jak Ci się udał ten manewr, będziesz uratowany, pojmany przez nieprzyjaciela lub zabity. Wodowanie będzie traktowane tak jak skok na spadochronie. I tu jedna rada - nie możesz wyskoczyć z samolotu, który spada w korkociągu (obracając się wokół osi). Jeśli masz kłopoty z manewrami możesz się nauczyć jak je wykonywać od autopilota, ale tylko w misjach treningowych. Po włączeniu autopilota komputer wystartuje za Ciebie, wyląduje lub zbombarduje cel.



Realizm, samoloty i okręty

W czasie lotu możesz zmienić ilość wyświetlanych detali: samolotów, okrętów, fal, terenu, nieba, gwiazd, wybuchów i fontann wody. Realizm lotu jest całkiem dobry: poniżej 100 węzłów samolot zdradza tendencje do lotu zdecydowanie w dół, klapy nie dają się wysuwać przy zbyt dużej szybkości, a przy zbyt szybkim nurkowaniu pozbywasz się skrzydeł, wcześniej jednak samolot ostrzega o tej możliwości rosnącymi drganiami. Właśnie, samolot. Musisz go obejrzeć z zewnątrz, bo to jest chyba najlepsza rzecz w tej grze. Możesz obejrzeć dokładnie cały samolot od podwieszonych rakiet i bomb zaczynając, a na maszcie anteny radiowej kończąc. Nie będziesz mógł, co prawda, policzyć nitów na płacie, ale zobaczysz okopcenia w okolicy luf karabinów oraz wylotów spalin z silnika i linie podziału blach na skrzydłach i kadłubie. Typów samolotów jakie możesz spotkać w powietrzu w tej grze jest szesnaście, z czego pięć japońskich. Myśliwce, które możesz pilotować to Mitsubishi A6M2 Zero oraz trzy myśliwce amerykańskie (m. in. najlepszy w czasie wojny na Pacyfiku F4U Corsair). Bombowce, za sterami których mogą zasiąść amatorzy nieco wolniejszych wycieczek po niebie to Aichi D3A2 Val, Nakajima B5N2 Kate i cztery bombowce amerykańskie. Wśród nich jest znany z bitwy o Midway bombowiec Douglas TBD Devastator (z 41 trzyosobowych załóg biorących udział w ataku uratował się... jeden pilot), którego nie polecałbym pilotom ceniącym długi żywot. Nie polecałbym też latania myśliwcem Zero, który w odróżnieniu od myśliwców amerykańskich nie posiadał opancerzenia, czemu zawdzięczał doskonałą zwrotność. Do tej pory w momencie uruchomienia silnika łopaty śmigła zamieniały się w przejrzysty dysk, teraz rusza powoli, i nim nabierze dużej szybkości, silnik strzela kłębami dymu (czyli jak w rzeczywistości). Ale czy można wymyśleć coś nowego w strzelaniu z karabinów i działek pokładowych? Ależ oczywiście, przecież proch strzelniczy przy spalaniu wytwarza dym, więc mamy małe obłoczki powstające przy każdym strzale. Ale to jeszcze nic, przecież pociski podlegają oporowi powietrza i grawitacji, więc nie dziw się, że seria, którą posłałeś w kierunku japońskiego bombowca przeszła ładnych parę metrów pod nim mimo, że leci on cały czas prosto jak po sznurku i jest w samym środku celownika. Inne elementy, które czynią lot bardziej realistycznym to cztery rodzaje zachmurzenia nieba (od czystego błękitu do całkowitego zachmurzenia) i efekt cienia rzucanego przez chmurę. Niestety samoloty nie mają cieni, co utrudnia lot na małej wysokości. Możesz oczywiście ustawić takie elementy jak oślepianie słońcem, realizm lotu, stopień wyszkolenia pilotów przeciwnika, liczbę dostępnej amunicji oraz przeciwdziałanie atakowanych okrętów.

Ogólne wrażenie

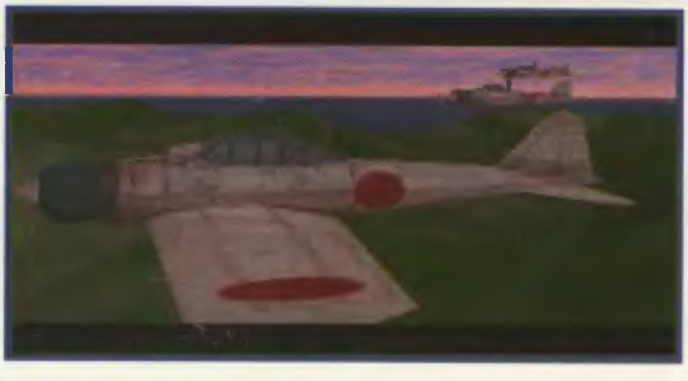
Pacific Air War jest kolejnym po F-14 Fleet Defender symulatorem lotniczym wydanym przez firmę MicroProse, w którym latasz samolotami lotnictwa morskiego. Na początku gry możesz obejrzeć film z ataku japońskich samolotów torpedowych Kate (jeśli już Ci się znudzi, możesz go skasować). Gra odznacza się bardzo realistycznym przedstawieniem wszystkich obiektów na wodzie, lądzie i w powietrzu, a latać możesz o każdej porze dnia i nocy. Bardzo efektownie zostały przedstawione takie elementy jak strzelanie, uruchamianie silnika, chowanie podwozia oraz efekty wywołane trafieniem pocisków w ziemię, wodę lub cel (fontanny wody lub ziemi, sypiące się rupiecie). Nie doszukałem się niestety piaszczystej plaży jaką widziałem w Strike Commanderze, ale takiej dokładności samolotów nie ma nawet w nim. Autorzy nie ustrzegli się kilku błędów (pociski wylatują znad skrzydeł Korsarza, ale jak ktoś ma takie skrzydła...). Na uwagę zasługuje to, że komputerowa obrona lotniskowców nie jest nieomylna i czasami "pierze" po wodzie. Jedyną niedogodnością na jaką natrafiłem była dosyć mała liczba typów samolotów, jakie można spotkać w powietrzu, szczególnie japońskich. Element strategiczny, dowodzenia zespołem, powoduje, że powodzenie każdej następnej misji jest uwarunkowane wykonaniem zadania przez poprzedni zespół samolotów.



Crazy Pilot jr.











Multimedia i nie tylko!





Nasza oferta to:
- szeroki wybór joysticków,
- głośniki komputerowe,
- karty video i karty muzyczne,
- napędy CD-ROM oraz duży wybór płyt CD,
- skanery i myszki.

Trust MULTI MEDIA

Wearnes

Gdańsk:	ARTICA	470-262
	AMICOMM	313-338
Katowice:	BASTA	517-792
	GEPARD	596-983
Kraków:	JOY-COMPUTER	366-866
Łódź:	ARETE	863-756
	MIKRO	463-790
Opole:	AR_WAL	746-443
Poznań:	BI&K COMPUTER	320-849
	DEMAX	524-251
Tychy:	VIDEOBIT	276-975



Logic 3

TO MIEJSCE CZEKA NA TWOJĄ FIRMĘ

Quickjoy

MULTI-STYK
04-088 Warszawa
ul. Majdańska 9
tel./fax (0-22) 103-299



Datalux

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową. Informacje i katalog po przysłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem